DIGIMON
MOVIE BOOK



Vジャンプブックス［アニメシリーズ］



DIGIMON
MOVIE BOOK



Vジャンプブックス［アニメシリーズ］





1999 年，春。作为 TV 系列先驱公开的剧场用动画
『数码兽大冒险』。
其 1 年后的 2000 年，春。作为剧场用第 2 作公开的
『数码兽大冒险 我们的战争游戏！』。
共同，凭借其高完成度而诞生出了不输给长篇大作的感动，
是受到了高度评价与狂热支持的作品。

要列举这 2 作品的魅力——
崭新的影像表现与声音的使用方法。
以明确的笔致描绘的充满临场感的世界。
平淡无奇的日常与戏剧性的剧情的对比。
栩栩如生地活动的角色们。
还有，将这些要素融为一体的
脚踏实地的演出的美妙——就是这些吧。

通过这些魅力能够看见的是，
高度的理想与技术力、品味，还有饱含热情的工作人员们
对动画这一表现真挚的态度——
贯穿这坚固意志诞生出的 2 部作品，
通过『数码兽大冒险』这作品世界，
让观众充分地品味到了动画的妙趣。

已经看过的人，与今后要去看的人
为了现在再一次确认那份美好，并留在记忆中
还为了见到新世纪的动画地平线
那就来到「数码世界」吧——！！

CONTENTS



IT'S A DIGIMON WORLD!

这就是数码兽世界！

从携带机游戏『数码怪兽』诞生的『数码兽』。
就在这里介绍『数码兽』是如何进化、扩大的吧。

ANIMATION











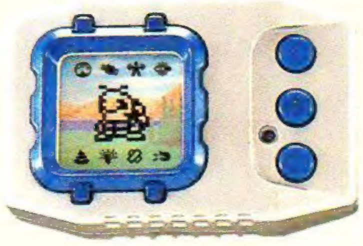
①‘99 年 剧场版『数码兽大冒险』 ②’99 年 TV 系列『数码兽大冒险』 ③2000 年 剧场版『数码兽大冒险 我们的战争游戏！』 ④2000 年 TV 系列『数码兽大冒险 02』 ⑤2000 年 剧场版『数码兽大冒险 02』<前篇 数码兽飓风上陆！！><后篇 超绝进化！！ 黄金的数码精神>

数码兽们出动！

以‘99 年 3 月公开的剧场版第 1 作为开端，之后 TV 系列『数码兽大冒险』立即开始，在主要目标的小学生男女之外，在女高中生中也有人气，第二年 2000 年公开了剧场版第 2 作。TV 系列在高收视率中迎来了最终回，接续的『数码兽大冒险 02』也着实地抓住了粉丝。2000 年 7 月也公开了前后篇的剧场版『02』。



『数码怪兽』<难以得手>
‘97 年发售，之后登场到 Ver.5。满腹之后就不想吃食、还会拉屎的数码兽把孩子们牢牢吸引住。



『数码兽摇摆机』<部分难以得手>
‘98 年发售。摇摆机是“摆”的意思，跟名字一样，在战斗及训练中追加了“摇晃本体”。数码兽的进化模式也增加，登场了很多版本。

一切都是从这里开始的！

“数码兽”初次登场在世界上是这个万代的携带游戏。以它的畅销为契机，『数码兽』就以各种形式蔓延到了孩子们中去。重点是根据育成方法不同会成长为各种数码兽、游戏之间能够对战。角色设计是制作了『拓麻歌子』的 WIZ，成为了动画中数码兽们的基础。

WS



『数码兽大冒险 02 D-1 驯兽师』
价格/3980 日元<不含税>
与 WSC 同时发售的收集 RPG。主人公是辽与『02』的贤。在淘汰赛战斗中能与太一等「被选中的孩子们」对战。



『数码怪兽 Ver.WonderSwan』
价格/3800 日元<不含税>
『数码兽』最初的 WS 软件。育成模拟实验，可以说是以后游戏软件的基础。同捆带有与携带游戏通信专用的接头。



『数码兽大冒险 阴极驯兽师』
价格/2800 日元<不含税>
拿数码兽编成队伍战斗的 RPG。同系列还有『阳极驯兽师』。己方数码兽组合发动的“Variable”技令人注目。

通信机能是重点！

伴随着 TV 动画开始，万代搞的次世代游戏机软件也登场了。活用了可以说是『数码兽』特性的“育成”“进化”“卡片战斗”、硬件通信机能的作品很有人气。比如『口袋数码兽世界』，把数码兽的数据移到 PocketStation 养育，而用 PlayStation 读取数据就能进行 3D 战斗。WonderSwan 也是只要着装 WonderWeb 就能以 PocketStation 为中继把数据送到 PlayStation 上。在这里介绍下代表性的作品。

GAME

PS



『口袋数码兽世界』
价格/2800 日元<不含税>
PocketStation 对应的育成 RPG。还有能够育成的数码兽增加的『风之战篇』（价格/2800 日元<不含税>）。



『数码兽世界 2』
价格/5800 日元<不含税>
潜入迷宫与敌方数码兽战斗并养育队伍中数码兽的“育成 RPG”。



『数码兽世界 数码卡片竞技场』
价格/5800 日元<不含税>
虽是卡片战斗冒险，但战斗场景是 3D 战斗，值得一看。还能卡片合成、装甲进化。

延伸的数码兽世界

MEDIA MIX

超越媒体之壁！

可以说是只有『数码兽』才有的，遍布各种媒体的媒体组合展开。这些只是一小部分，但可以了解到有搭上时代潮流的项目登场。今后也会不止步于此，而会在各种媒体上展开下去的吧。

GOODS

以男孩向的玩具、女孩向的布偶、生活用品等广泛目标展开的商品。其中孩子瞩目的，就是“超进化系列”。那变形模式十分漂亮，还被『02』继承为了“装甲超进化系列”。登场于剧场版第 2 作的奥米加兽预定在追求真实的新作“D Real”中登场。



超进化系列　金属暴龙兽

从暴龙兽变形成金属暴龙兽。应纪念的「超进化系列」第 1 弹。



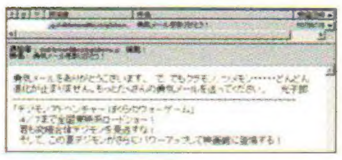
D Real　奥米加兽

完全再现了独特样式的奥米加兽。预定在 2001 年 1 月上旬发售。价格/1500 日元<不含税>

WEB



东映动画 HP





BIGLOBE HP
（这是 2000 年春宣传时的画像）

在“送去勇气邮件打倒迪亚波罗兽吧”这个企划里还会收到来自光子郎的回帖，十分充实。和电影内容同步的演出真是让人羡慕嫉妒恨。

现在的网络社会中，动画也是缺少不了网络的。进行动画制作的东映动画 HP<http://www.toei.anim.co.jp/>的『02』页面有节目情报自不必说，布告栏等上面还有粉丝交流的地方。已经完结的『数码兽』页面也在讲述着其高度的人气。赞助了剧场版第 2 作的 BIGLOBE<http://www.biglobe.ne.jp/>中还进行了剧场版第 2 作的宣传。

COMIC

原作·井泽宽，漫画·薮野展也带来的 V Jump 连载中的人气漫画。因媒体组合展开而与动画几乎同时问世。主人公叫做太一，是动画太一的造型原型。这边的太一将阿零作为搭档，为守护数码世界而与邪恶数码兽作战。

2001 年 3 月预定发售第 3 卷。



SOUND

音乐相关商品由 NEC InterChannel 发售，主题歌、插入歌、BGM 集等充实度很高。其中希望注目的是以“角色和搭档数码兽”为重点的『Best Partner Series』。像“太一与亚古兽”这样同是作品中角色唱歌的企划 CD 对粉丝来说应该是十分高兴的。



『数码兽大冒险 02 Best Partner 1 八神太一&亚古兽』

收录了『02』也有登场的太一与亚古兽的歌。『数码兽』『02』各个角色一直发售到了 12 个。<价格/1300 日元（含税）>

VISUAL



录像 TV 系列『数码兽大冒险』

<全 13 卷　2001 年 1 月 21 日开始以不含税 2800 日元发售>



DVD　剧场版『数码兽大冒险 我们的战争游戏！』

<第 1 作也同时收录 2001 年 1 月 21 日开始以不含税 4500 日元发售>影像特典中还收录了细田导演的访谈及剧场预告。

现在，东映录像搞出的 TV 系列录像『数码兽』全 13 卷正在出租中。而 2001 年 1 月 21 日开始每月会发售 1 卷。此前影像软件都是以录像展开为主，但剧场版第 1 作第 2 作的同时收录与 DVD 的普及看来是会带来进化了。顺便说下『02』的录像、DVD 直到 Vol.4 一直在出租。



『数码器』 <难以得手>

也是动画『数码兽』「被选中的孩子们」的道具。和他们同样，戴在腰上走路就会有敌人数码兽出现进行战斗。有接收 AM 电波机能，接收后就会变成伙伴数码兽的求救信号。

PORTABLE GAME



『D-3』 <发售中　价格/3200 日元（不含税）>

是所有携带游戏机能的集大成的最新型。能数的步数及接收电波带来的进化模式暴增。与动画『02』被选中的孩子们的道具同型，预定在 2001 年 1 月发售 Ver.3。

CARDDASS

对人战斗的乐趣！

尽管叫『数码兽』，游戏也并不全是数码的。还有与人对战的有趣的卡片游戏。从能享受的简单战斗到战略性高的，应有尽有。（万代说的）





『CARDDASS　数码怪兽 卡片游戏』

现在孩子们沉迷的系列。有众多的游玩方法，也有卡片很少也能玩的方法。





『CARDDASS　数码怪兽』

在各个游戏登场的数码兽们分系列的初期 CARDDASS。插图是 WIZ 的。





『CARDDASS　数码兽大冒险』

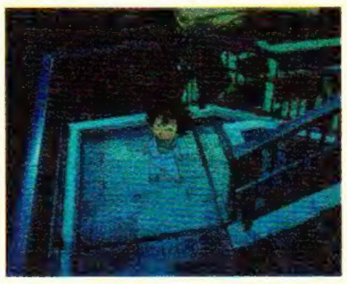
使用动画插图的收集主体的 CARDDASS。也有同系列的『02』。

数码兽世界的成立

从携带机游戏『数码怪兽』诞生的『数码兽』。
就在这里介绍『数码兽』是如何进化、扩大的吧。

作品名	公开年月日	数码兽世界的时间
剧场版『数码兽大冒险』	1999年3月6日公開	1995年时
TV 系列『数码兽大冒险』	1999年3月7日～2000年3月26日	1999年8月1日～数日間
剧场版『数码兽大冒险 我们的战争游戏！』	1999年3月4日公開	2000年3月4日

剧场版『数码兽大冒险』



'99 年春 东映动画节上公开的值得纪念的动画『数码兽』第 1 作。以东京都练马区的光丘住宅区为舞台，以 20 分钟描绘幼小的兄妹——太一与光跟从计算机中诞生的谜之生物"数码兽"相遇的故事。

幼年的太一与光



剧场版是在 TV 系列数年前的故事，有幼年的太一与光登场。据关弘美制作人的话说，太一是 TV 系列的主人公已经是钦定好的了，但光貌似并没有怎么考虑。之后，就说着"把剧场版和 TV 以某种形式连接起来挺有趣的吧"，于是光就在 TV 中登场。如何让光加进 TV 故事的进行是重点，由此便制作出了 TV『数码兽』的故事。

TV 系列『数码兽大冒险』



第 21 话由剧场版『数码兽』的导演细田守先生负责演出。太一从数码世界被吹到现实世界，回到了自己家，与妹妹光再会。在这集中，剧场版与 TV 同步了。



剧场版第 1 作公开日第二天开始放映。太一与伙伴们去夏令营，但被吸入数码世界，为从暗黑力量手中拯救数码世界而展开冒险。它不仅有战斗，还描绘了与搭档数码兽之间的接触与孩子们内心的成长等，获得了好评，卷起了『数码兽』热潮。



当初光并不包含在「被选中的孩子们」中。但在第 34 话中知道了她是第 8 个「被选中的孩子们」，还被敌人吸血魔兽盯上了。

漂流在数码世界



不可思议的数码世界有工厂、竞技场和游乐园等各种地方。这个世界因暗黑力量而开始扭曲。当初太一他们为了回到现实世界而漂流，但与各种数码兽们接触之后，就开始为了拯救数码世界而战斗了。吸血魔兽入侵现实世界时，他们回到了原本的世界战斗，但之后又为了拯救数码世界而踏上了旅程。



数码世界被黑暗四天王支配，太一他们再次前往。打倒元凶——启示录兽，为数码世界带来了和平。

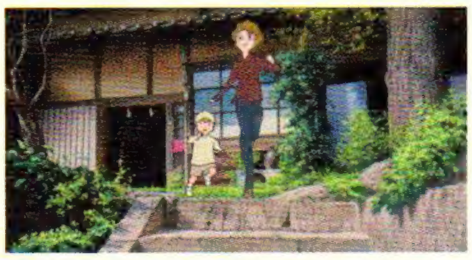


追着吸血魔兽来到现实世界。与究极体——怨毒吸血魔兽的战斗在富士电视展望台与调色盘城等实际存在的地方展开。



本应是夏令营，但飞到的地方却是异世界！？数码世界貌似混杂着各种气候。太一他们就在这里与数码兽们相遇。

剧场版『数码兽大冒险 我们的战争游戏！』





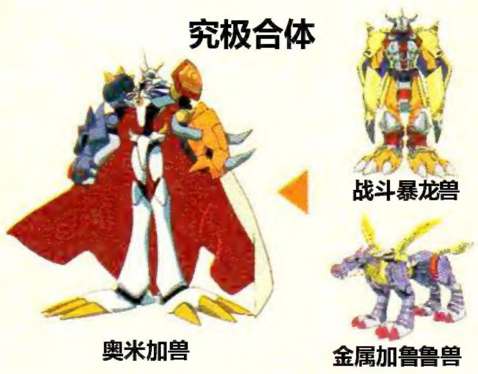
2000 年春在东映动画节公开的剧场版第 2 作。用 40 分钟描绘了出现在网络上的谜之数码兽与太一、光子郎、大和、岳他们的战斗。主要舞台是岛根与网络空间，是连主人公太一都不出房间一步的异色作。就算是真人片也没有把当时的网络事件忠实地再现到这个地步的吧？

游戏的角色也登场



本篇中从土耳其的山地送来邮件的辽也是 WS 的游戏主人公（被选中的孩子）。虽然会觉得「为啥在山里？」，但因为辽好像对聊天有兴趣，勉强也能让人接受。

究极合体



最后诞生的奥米加兽在『数码兽』中也是首次的究极合体数码兽。身穿披风的骑士风造型与由全世界孩子们的祈愿诞生这个情景正合适。

特记事项

『数码兽』与我

制作人・关 弘美

『数码兽』的成立

携带游戏『数码怪兽』开始卖的时候，万代想了要TV 化，觉得要媒体组合展开的话就跟杂志联手，这就是契机。然后就在V Jump 上介绍游戏，以那游戏为原型的漫画也开始了。当初开始的目的就是将此连载跟TV 一起成立起来。薮野先生漫画的太一角色已经造出来了，可TV 那边还搞不好要把哪只怪兽作为主人公。因为V Jump 是月刊杂志就连续搞出一大堆孩子这是不合适的，那就还是想把主人公变成1 人了，于是就成了V 龙兽与太一的组合。但是TV 是每周播的，所以为了做出剧情就描绘了7 个有趣的怪兽，7 个搭档的人类，为了描绘孩子与数码兽的合作性，关系性而做成了某种的群像剧，造出了世界观，要想认真描绘人际关系，那就得有相应的人数与性格不同的登场人物，就希望尽可能地让更多的孩子看到，说不定能把自己投影进登场人物中去。当时我负责的作品都堆在了一起，真的是非常要命，但看到搞得这么广了，那制作也有价值了。听了说作品有趣，受了感动，看了那话哭了之后不只是我，对于制作节目的工作人员来说也是十分受到鼓舞的。

『数码兽』的主题

我们在想着要开始节目的时候，『精灵宝可梦』非常有人气，该怎样制作『数码兽』才好，是商量了好几回，于是，首先说不能按跟『精灵宝可梦』同样的节目制作方法来做，被说成是模仿『精灵宝可梦』是制作者的自尊心所不允许的，既然之前有大热的节目，那作为后发的节目，我主张是不明确想出有什么不同的话是赢不了的，距离『精灵宝可梦』节目开始是2 年，但我的意见是"孩子世界的2 年是十分漫长的"。大人就算从28 岁到30 岁也不可能会有戏剧性的人生变化，但童年是1 年差不多有大人5 年份的吸收力与环境变化的时期吧，也就是说孩子的2 年匹敌大人的5 年或10 年份嘛，就想满足于『精灵宝可梦』的孩子在经过2 年之后怕是会不满足了。于是就想了标语「从『精灵宝可

IT'S A DIGIMON WORLD!

然后……向着更深的进化!!

剧场版『数码兽大冒险 02 迪亚波罗兽的逆袭』

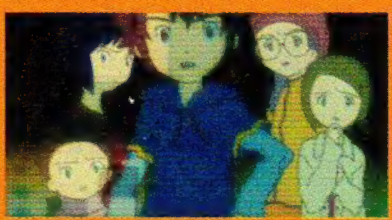


2001 年春预定公开的东映动画节作品。是剧场版『02』的第 2 作，但故事竟然是『数码兽』第 2 作的敌人——迪亚波罗兽复活。

2001年3月3日公開 预定

2003年　春假







『战争游戏！』中让太一他们苦战的迪亚波罗兽再度登场。

『DIGIMON THE MOVIE』

『数码兽』从 '99 年开始就在美国放映了 TV 系列。『DIGIMON THE MOVIE』就是终于在 2000 年秋天公开的剧场作品。内容是把剧场版『数码兽』第 1 作、第 2 作和剧场版『02』总结起来新编辑的产物。TV 系列在美国以外放映的国家包含预定国的话有 43 个。实在是世界性的展开。



2000年10月6日公開

———



『DIGIMON THE MOVIE』的海报。3 部作品的角色与数码兽大集合的插图是压轴。

剧场版 TV 系列『数码兽大冒险 02 前篇 数码兽飓风上陆！！ 后篇 超绝进化！！黄金的数码精神』



2000 年夏，在东映动画节公开。是『02』最初的剧场作品，以前后篇的形式公开。太一等「被选中的孩子们」突然消失的事件发生。大辅他们为了救他们而跑到美国，与美国人少年——华莱士共同探究谜团。公路电影题材很新鲜。

2000年7月8日公開

200X年　暑假

原创角色





梗犬兽

现在是华莱士的搭档数码兽。嘴很烦，但好像是因为喜欢华莱士才这样的。



华莱士

幼时将双子数码兽作为搭档的少年。寻找着 7 年前消失的同伴之一巧克力兽。

巧克力兽

3 根角很可爱，但抓了太一他们的就是这巧克力兽的成熟期——温迪兽。然而这却是为了一厢情愿地要见到华莱士。

TV 系列 『数码兽大冒险 02』



『数码兽』TV 系列第 2 弹。自前作 3 年后，想要支配数码世界的数码兽凯撒出现。是作为太一的后辈大辅等人作为新的「被选中的孩子们」战斗的故事。也有稍微成长的『数码兽』「被选中的孩子们」登场。也增加了向装甲体的进化及用纹章的力量让数码兽合体的"联展进化"等要素，作品本身也进化了。（2000 年 10 月 1 日放送的第 26 话起也有文字放送对应）。

2000年4月2日～放映中

2002年　春假~

新的「被选中的孩子们」



本宫大辅

御台场小的 5 年生。护目镜是从敬仰的前辈——太一那里传来的。





高石岳

八神光

前作『数码兽』熟悉的两人也成长之后登场。



井上京

属于计算机部的光子郎的后辈。



火田伊织

孩子中最小，但是个可靠的少年。



一乘寺贤

曾是数码兽凯撒，但在与大辅他们的战斗中觉醒了正义。

梦』毕业了就看『数码兽』啦」。但其实『精灵宝可梦』我是只看过一次 就透射光的 3D 龙事故那部分（笑）。不过从导演和脚本家他们那里听了意见，认真分析『精灵宝可梦』的优点，探究跟『精灵宝可梦』哪里不同比较好。结果就是，我们的节目决定把「怪兽是搭档，是朋友哦」作为主题。

关于剧场版

剧场版的第 1 作其实是 20 分钟，20 分钟有点异色啊，然后第 2 作电影就是好莱坞电影的结构。2000 年夏天的『02』剧场版是按欧洲独立制作社之类的电影制作方法来搞的，关于剧场版『数码兽』的导演细田先生，在搞 TV 系列『秘密的亚子』的时候我就觉得他非常有才能了。但要是一上来就让他担任 TV 的系列导演的话他绝对不是那种类型的，我认为他的经验值还太少了。但我算计着这人用作剧场版说不定会有趣，第 1 作只有 20 分钟，很短，所以总结是很困难的，需要才能，因此我就觉得是出了个有点难的作业。但他漂亮地完成了。

经验生出的『数码兽』

『数码兽』可能被人认为是我所制作的东西里的异色作品，但其实并不是这样的，我以前做了『幻法小魔星』，虽然作为生意绝对不是成功作，但是收视率很高的作品，受到出色的工作人员的恩惠，这是让我真心想着「去干制作人吧」的作品，之后也做过了『超级仙魔大战』，男孩子的东西还真是意外地多啊，不过之后一直连续是『近所物语』这样的少女故事，于是我就把在这种少女故事里培养出来的人生剧而且是群像剧的制作方法加入男孩故事里，就感觉做成了『数码兽』。所以，『数码兽』的剧情制作说不定意外地是少女口味的，就是把就任制作人生涯 10 年间学习到的东西在数码兽中活用

PROFILE せきひろみ '59 年 2 月 22 日生。福井县武生市出身 '85 年入社东映动画（现在是东映 Animation）。经过『幻法小魔星』（TV）助理制作人，担当了『橘子酱男孩』（TV）制作人。现在在『小魔女DOREMI』（TV）和『数码兽大冒险』（TV）系列担当制作人。擅长制作群像剧题材的节目。

数码兽角色&搭档

在介绍「被选中的孩子们」与搭档数码兽的同时，来分析下各个的性格与立场吧。

CHARACTER & PARTNER

玄内

注视「被选中的孩子们」的数码世界的老人。貌似在孩子们当中依赖熟悉电脑的光子郎。剧场版第 2 作中以 2 头身登场。



泉　光子郎

光子郎并不跟谁关系特别好也不跟谁关系特别坏，很少流露感情。是视角能够最客观的副队长级别。有时也会冷静地做下残酷的分析。





瓢虫兽

立场上与光子郎相似，进入数码兽之间行动。常进行情报收集等后援工作。

石田大和

大和有冷酷的一面，常采取自谦的立场。与其他孩子们接触时保持些距离，但这或许是不想让人发现自己弱点的无意识的防御姿势？





加布兽

并不是没有协调性，但有比起其他数码兽们更关照搭档大和的一面？

八神太一

队长级别的存在。大概是因为活跃的性格，应对状况跟谁都能行动。尤其是跟大和，时而互相反抗，但又互相认同是很好的对手。





亚古兽

不擅长深入思考，但正义感很强。与太一同样，在数码兽们当中是队长级别的存在。

兄弟



祖母



母

兄妹



父



母

高石岳

因为是孩子，所以有着能够做到太一他们也会犹豫的事的优点。性格上有稍微强硬的一面，说不定在精神上比哥哥大和更能承受打击？





巴达兽

因为在精神年龄上也很接近，所以和岳是朋友的感觉。在纯粹的天真无邪之中，时而也隐约会有只有孩子身上才有的坏心眼。

八神光

与数码兽感应的力量比常人高一倍，因此在冒险中扮演路标性的角色。怕是因为幼时与太一度过的时间很多，貌似稍微有点依存哥哥的倾向。





迪路兽

大概是活得久了，看事物的角度有些达观。对终于相遇了的光的迷恋很深。

太刀川　美美

精神上幼年部分很多，她的天真烂漫治愈了被强迫在未知的世界中冒险的孩子们的心灵。虽然不是不擅长跟异性接触，但常跟空及温顺的丈行动。





巴达兽

自我有很多部分是稀薄的，容易被美美的感情影响。可是那份纯真和美美同样治愈了伙伴。

城户　丈

大概是有最年长的压力，就算不适合自己的事也要去为所欲为，经常白忙一场。但是，太一他们会采取下定决心的行动，是因为有年纪大的丈的存在吧。





哥玛兽

第一的行动派。是拉动含丈在内的伙伴的原动力。与丈互相取长补短，共同成长。

武之内　空

空思想消极，常被周围人影响带动。但是尽管幼小却有着让人感受到母性的温暖，会给予伙伴安心。但貌似对待异性有些晚熟。





比丘兽

精神上有幼稚爱撒娇的地方，但貌似这反而给予了空强大。



1999 DIGIMON ADVENTURE

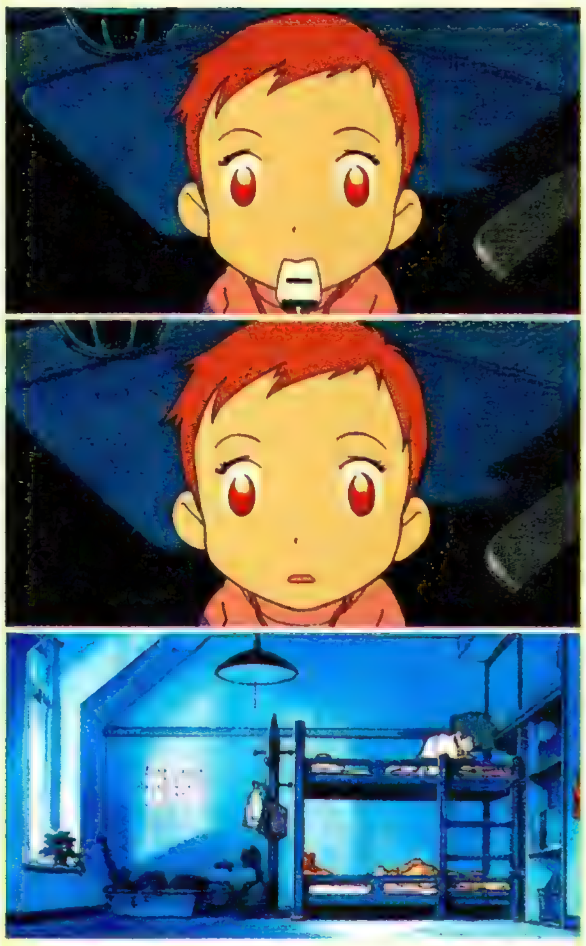
1999 年春 东映动画节『数码兽大冒险』

1999 年春——先于 TV 系列公开的剧场版第 1 作。「幼小兄妹与不可思议怪兽的相遇」这是用这一句话就能结束的故事，但这电影的魅力就在于从那故事中洋溢出的丰富的诗情之中。不过是作为“未知的生物”描绘的数码兽的魄力、兄妹对这数码兽的不同想法，还有最重要的，极力压抑台词带来的纯粹视觉表现——。

这些总结起来传达出的就是本作，它并不是 TV 版『数码兽』的前哨战，而是有着想要成为一部独立的「电影」的确凿的意志的。

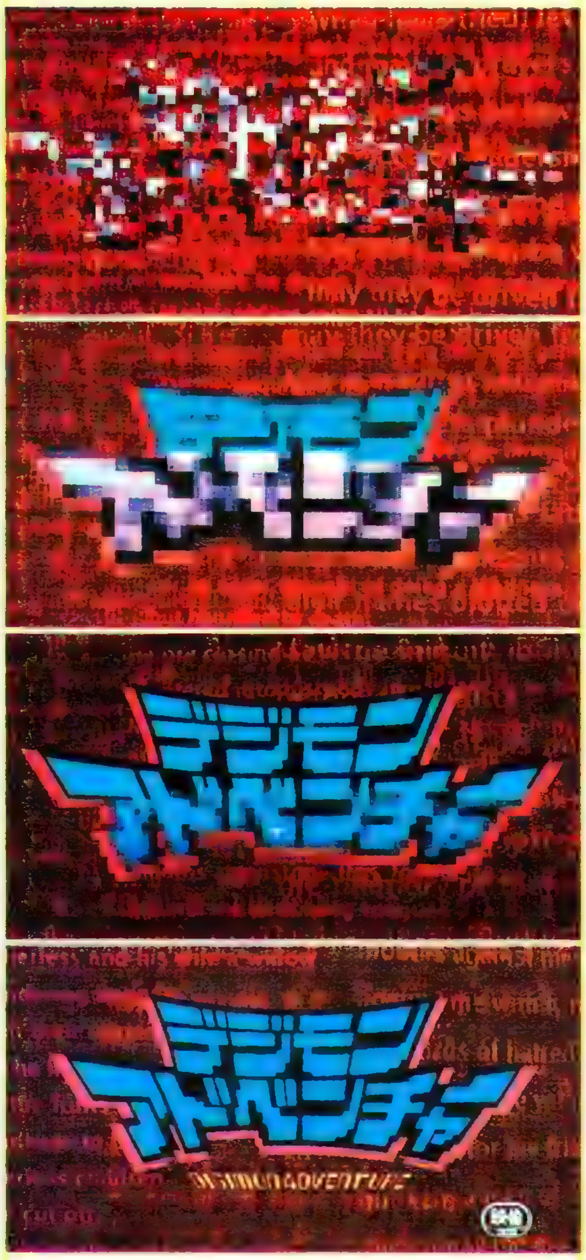


万籁俱寂的夜晚住宅区。上空隐约出现不可思议的花纹…。



住宅区的一个房间。在盯着什么东西的女孩——光。她的哥哥——太一想要去厕所而从床上起来。

太一「嗯…嗯~」



逐渐成形的主标题。



激突的 2 只巨大怪兽。幼小的兄妹（太一与光）在注视着…。







那是数年前的事了…

咆哮的巨大怪兽，还有小学 5 年生的太一。

太一「那是数年前的事了…我第一次…遇到数码怪兽」

#01 1999

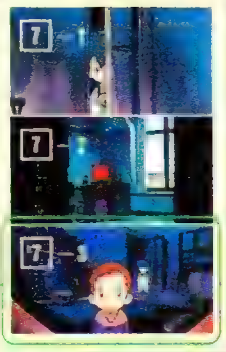
EXAMPLE
（NOTES 的索引号码与[illegible]的对应例）

[illegible]

故事图 ↓

NOTES的索引 ↓

父亲的书斋 7 -3



[illegible]

NOTES

「那是数年前的事了…」 2

[illegible] 年前，TV 版『数码兽大冒险 02』的 7 年前，1995 [illegible] 吧。

『波莱罗(Bolero)』 4 ~ 8

[illegible]

[illegible]

住宅区 4

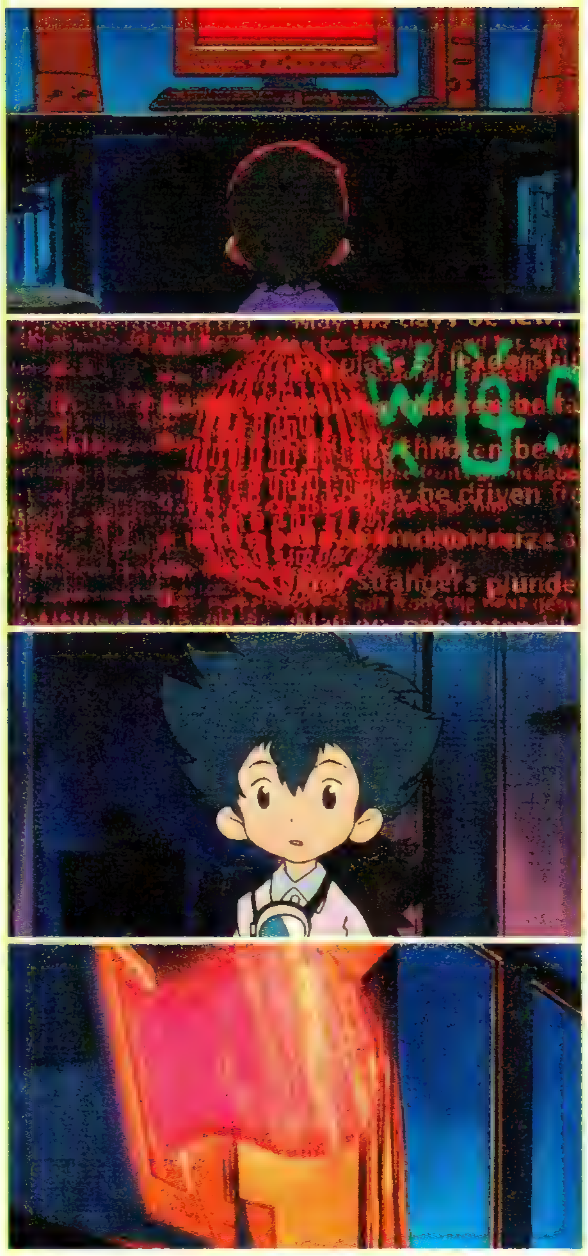
[illegible] 1979 年开始 [illegible]

两扇门 6 -3

[illegible]

父亲的书斋 7 -3

光的背后有巨大的藤制椅子，但搬到御台场之后的第 2 作也放有差不多的椅子。[illegible]



5 **太一「蛋？啊…」**

太一对光的回答感动诧异。这时，发光的蛋从显示奇妙数据的电脑屏幕中出现…。



6 完事之后想要回到床上的太一注意到了从父亲的书斋中泻出的亮光。



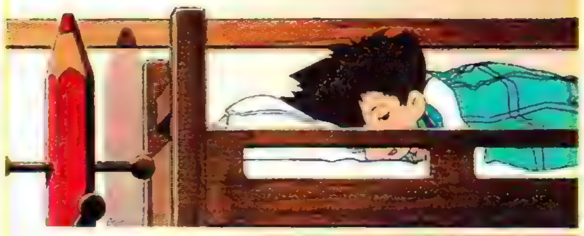
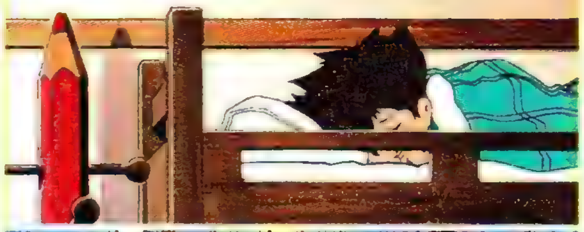
7 太一从门缝里暗中观察。

太一「…爸爸？」

伫立在电脑前的是光。

太一「光…你在干啥呢？」

光「…蛋…」





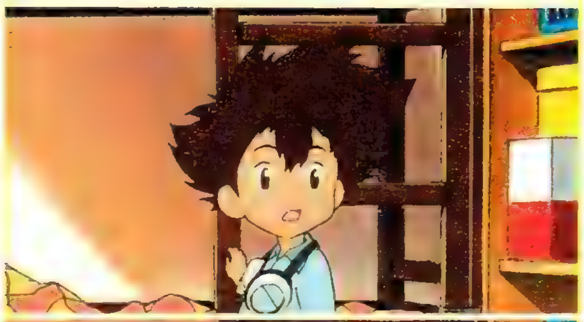
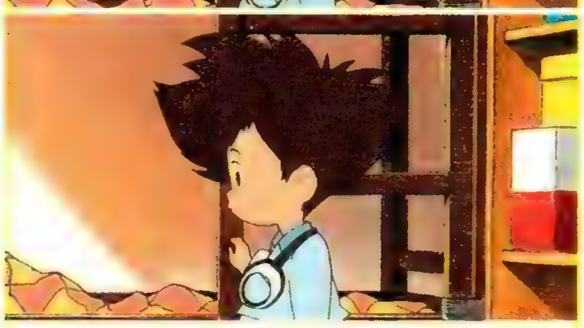
早晨。母亲不知要去到何方，跟还在睡着的太一打招呼。

母亲「太一！太一！」

太一「嗯—...」

母亲「那妈妈出去了，光就拜托你咯」

太一「是~...。感觉做了个奇怪的梦啊...」

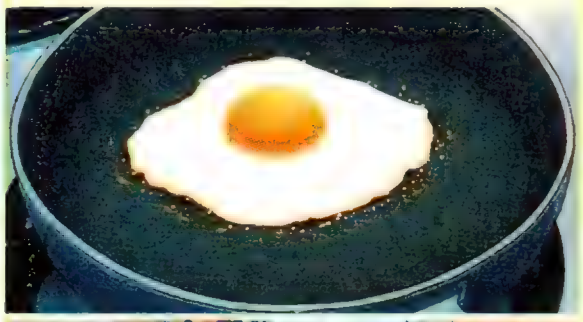
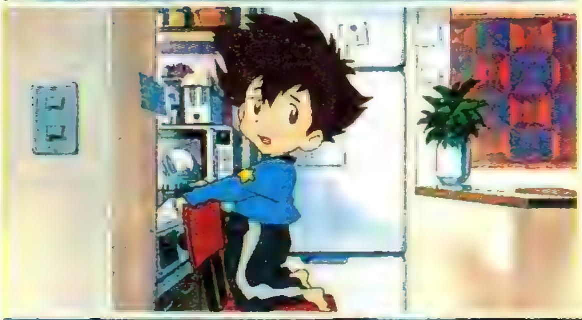
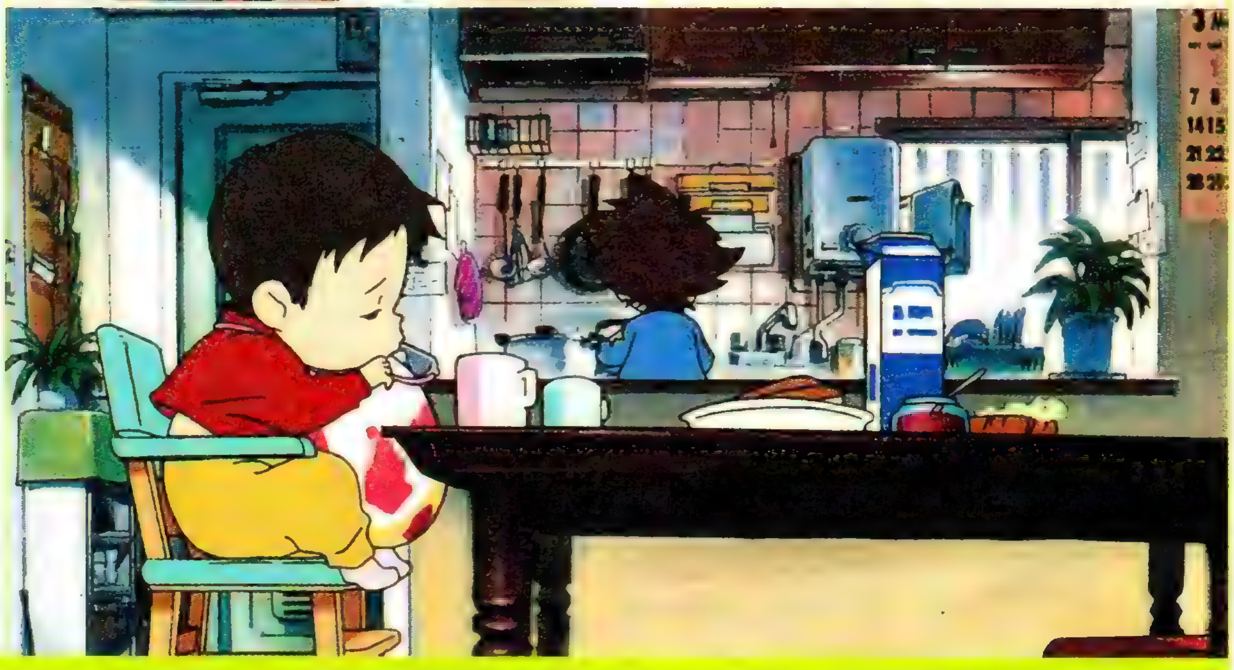

太一「嗯—...」

太一下床，发现光抱着的大蛋。

母亲「那我走咯」

太一「妈、妈妈！妈妈！光她...啊啊...」

母亲并没有注意到太一在叫住她，就出去了。

用那个蛋
可以做个很大的煎蛋啦！

太一做着早饭，对仍抱着不可思议的蛋的光说。

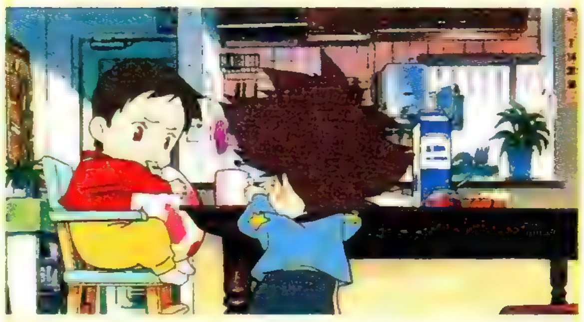
太一「把那个放下啊，碍事的吧」

光「哔—！」

光吹着哨子回答。

太一「那个该怎么办啊。说是从电脑里出来的谁都不会相信啊...」

光「哔~...」



太一「但是啊，用那个蛋可以做个很大的煎蛋啦！」

光「哔~哔！」

太一「我胡说的抱歉。那么快吃吧」

光「哔」

#02 1999

N O T E S

没有脸的大人 1 1 −3

没有脸的大人 1 1 ~ 3

煎蛋 3 −1−2

光的哨子 3 −3

滚走的蛋



光想要抓住滚走的蛋，蛋则像是要逃走一般滚来滚去。展开了一个人与一个蛋的奇妙捉迷藏。



光想把手放到太一给的早饭上，抱着的蛋就落到了桌子下面，非常慌。



太一「呜哇！怎、怎么啦！？」

太一因滚到眼前的蛋而吃惊。光追在后边。



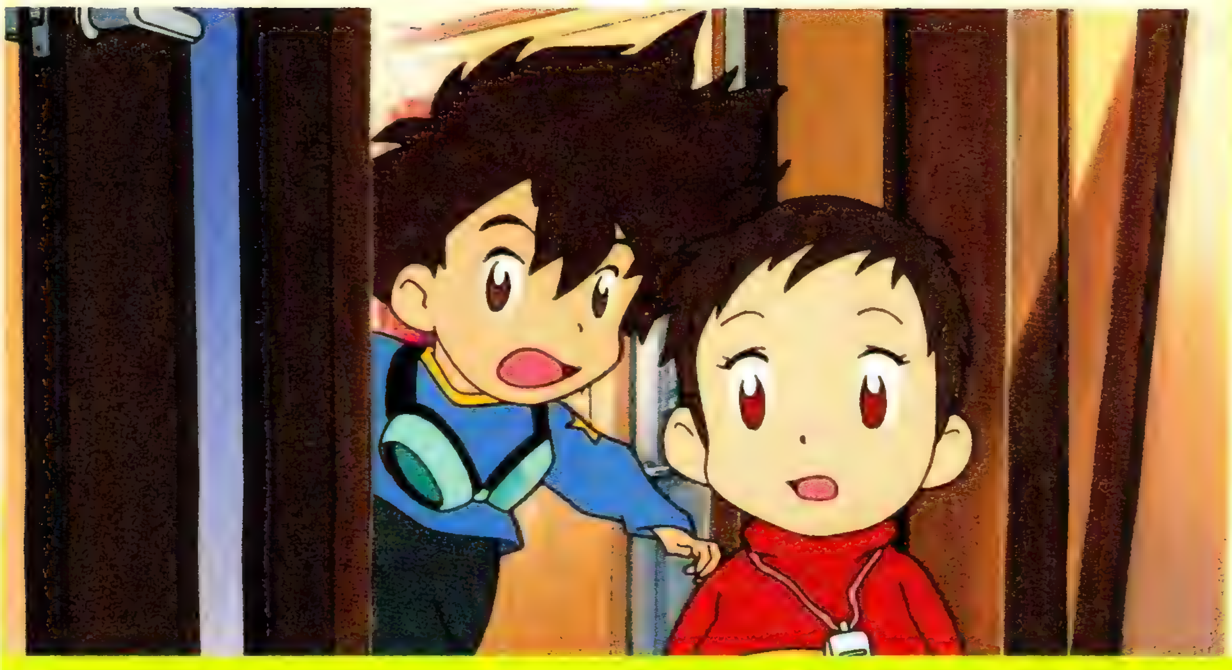
蛋咕噜咕噜地从桌子底下滚出去。

太一「嘿咻」

蛋好像为了避开从厨房洗涤台下来的太一而展现出了奇妙的动作，光终于将其发现！



滚走的蛋就直接跑到儿童房里…。



咋啦咋啦咋啦~！？

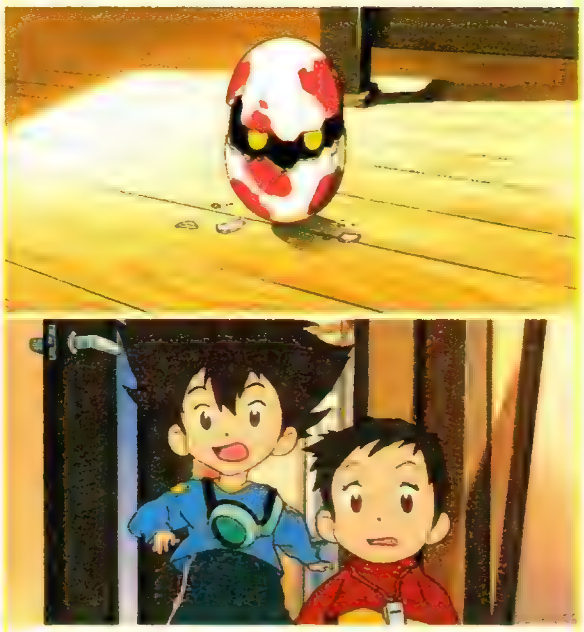


蛋啪地停止了动作，猛然立起。

光「啊」

太一「咋啦咋啦咋啦~！？」

太一与光呆呆地看着样子不寻常的蛋。于是蛋壳上出现了裂纹…。



2 只眼睛从破开的壳中窥视。两人对此感到惊讶。

太一「这什么东西~！！」





太一「呜哇—！！」

突然，蛋中刚飞出个漆黑的生物，就立马贴到了太一的脸上！生物轻视着震惊的两人，在整个房间上蹦下跳，逃到了床下。

太一「什、什么呀这家伙」



两人向床底下看去，谜之生物看上去很警戒地看着他们。



太一「好—嘞，老实点哦……欸！」

太一把挂在脖子上的护目镜扔了出去，谜之生物就喷出了泡泡。太一震惊了，从床下滚了出去。

太一「呜哇啊啊！怎么啦！？」

#03 1999

N O T E S

牡丹饼兽 3

亚古兽的幼年期形态。全身覆盖着黑色的[illegible]

像弹弹球一样跳来跳去的的牡丹饼兽的动作很有趣。这个场景与之前的蛋蛋转动场景作为代表，贯穿第 1 作、第 2 作都能够感受到的就是对角色「动作」的讲究。在注目于电影细节以前，观众就能无条件地享受这「动作」的讲究。「动作」是动画最大的妙趣，就好像这个词本身就包含着它一样，还可以从制作者对动画真挚的态度中看出他们是忠实地反映出了这一点。

与牡丹饼兽的交流 5 ~ 8

对待突然出现的未知生物的关系处理，太一与光完全是对照性的。一下子就丢出护目镜的太一对对方是直接又粗暴。而用哨声对话的光是间接又温柔，很有女生味。

光的语言还不成熟，因此将处于语言的前一阶段的哨声作为交流的道具。语言有明确的意义是理性的，但声响是在感情上直接倾诉心灵，是感性的。也就是说，这意味着用哨声沟通的光与滚球兽之间，在心灵的深邃部分产生了连接吧。

牡丹饼兽的泡泡 7

牡丹饼兽吹出的泡泡设定是酸之泡泡。泡泡碰到光脸上后她好像很痒，泡泡的酸性只是碳酸饮料的程度吗？



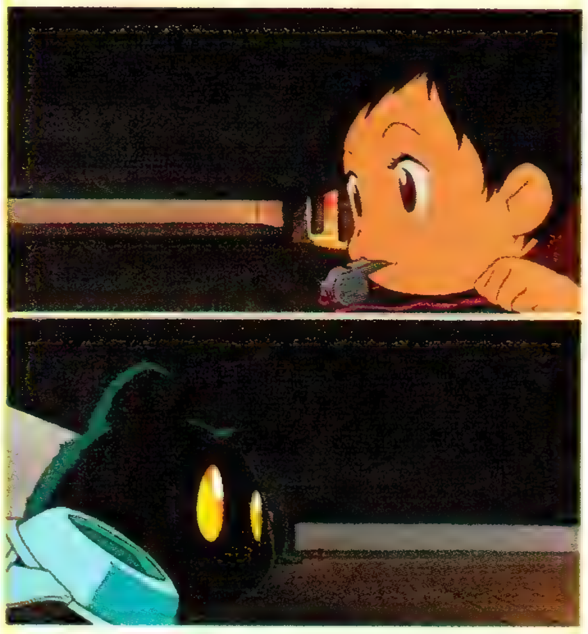
5 光与生物之间展开的哨子和泡泡的奇妙对话。太一就傻傻地看着。

太一「光...」

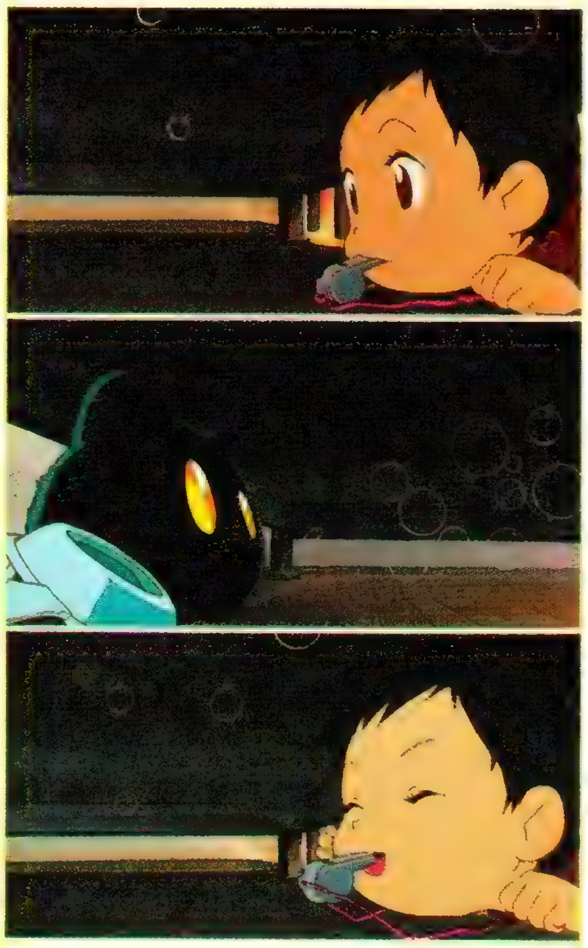


8 太一他们房间里飞出的泡泡像是肥皂泡一样飘荡在住宅区中。

太一「说到底这家伙到底是什么。狗吗？是猫？从蛋里出来的，所以是鸟吧...」



6 光凝神盯着，哔地吹响了哨子，谜之生物好像回应一般噗地吹出了泡泡。



7 生物回应光的哨子吹出泡泡。

光「诶嘿，诶嘿嘿嘿嘿...」

泡泡飘到了光的脸上，她大概是痒了，不禁笑出声。。

#04 1999



太一「对是八神…啊咧…？」

拿起听筒，不知是否是串线了，听到的只有信号音。

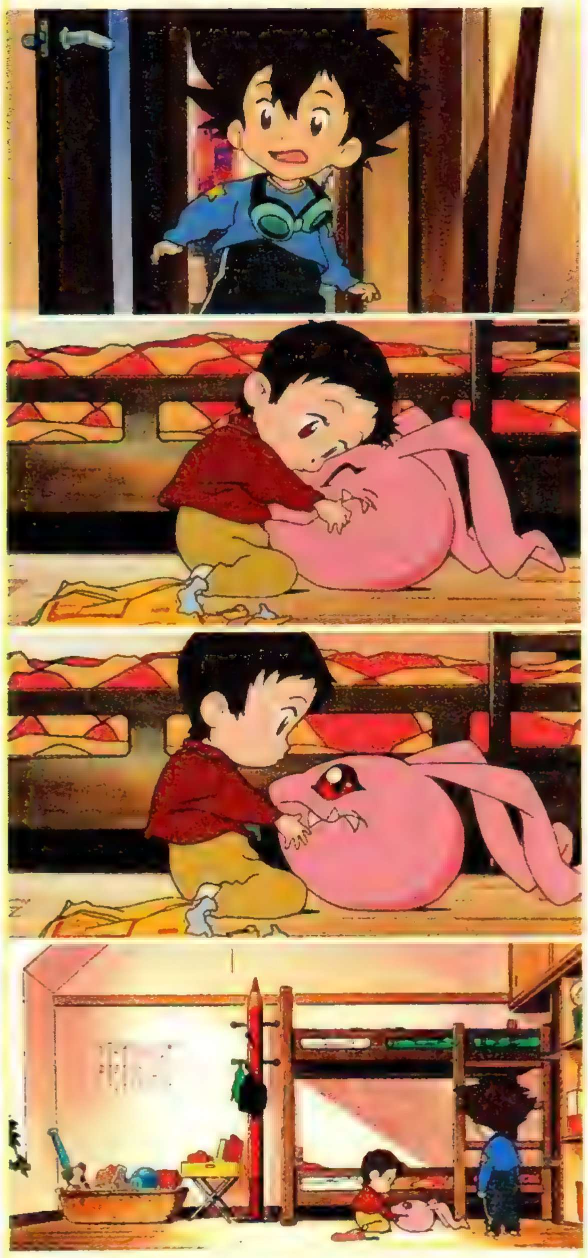


光和谜之生物完全打成了一片，在把巧克力给其。

太一「可是，这家伙真会吃啊，已经没了哦，噗哟助！」

光「哔—哔！」

光对太一取的名字“噗哟助”表示抗议。



太一「哔~咻咯咻咯咻咯咻咯咻咯~…呜哇啊啊！光！！」

回到儿童房里一看，谜之生物的样子不知什么时候变了。

太一「那、那家伙…样子改变…了！？」



太一「不要噗哟助？」

光「哔！」

太一「那么啵嗒啵嗒」

光「哔—！」

太一「那么芝麻黑」

光「哔—！」

太一「那么黑色恶魔」

光「……」

太一「妈妈要是回来了会说什么呀…啊」

注意到电话呼叫声的太一跑去了电话所在的客厅。

NOTES

平假名表 1-1

[illegible]

滚球兽 4

[illegible]

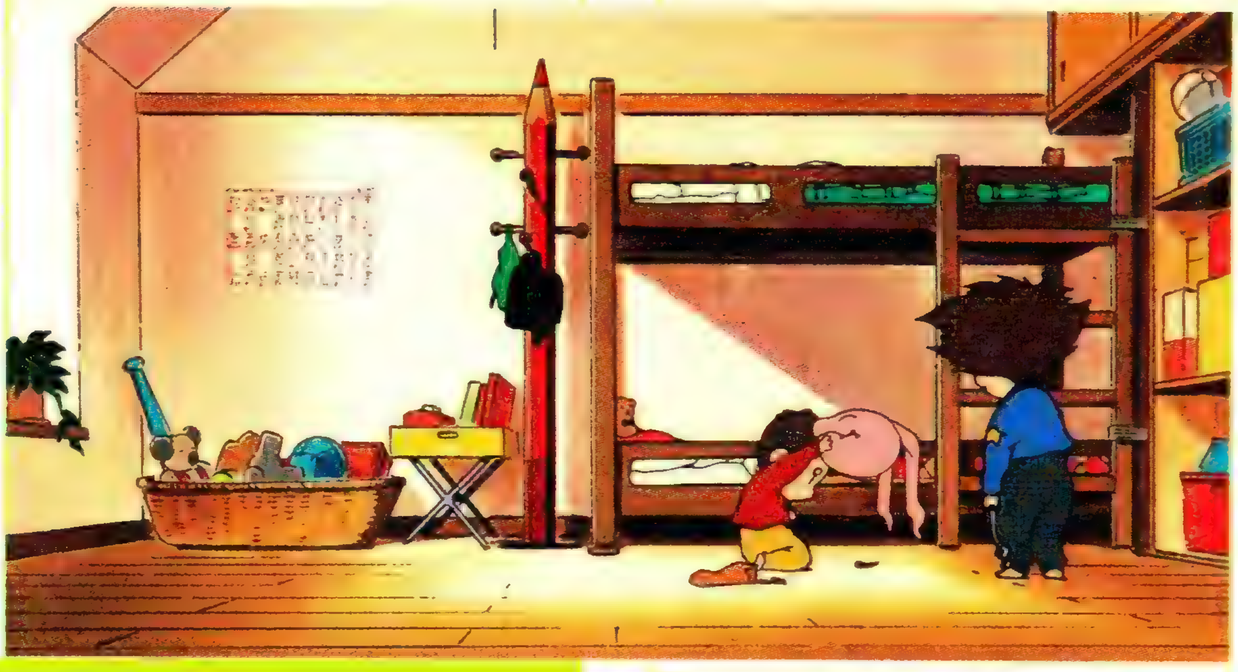
屎 1 5

V 版『数码兽』第 21 [illegible]

[illegible]

对声音的讲究 2 9 ~ 10

光与太一因被滚球兽[illegible]



在惊讶的两人的耳中，传来了谜之生物噗的奇妙声音。

太一「啊，拉屎了…」

啊，拉屎了



于是这次扑到了太一的脸上。

太一「呜哇！不…不不不不要！」



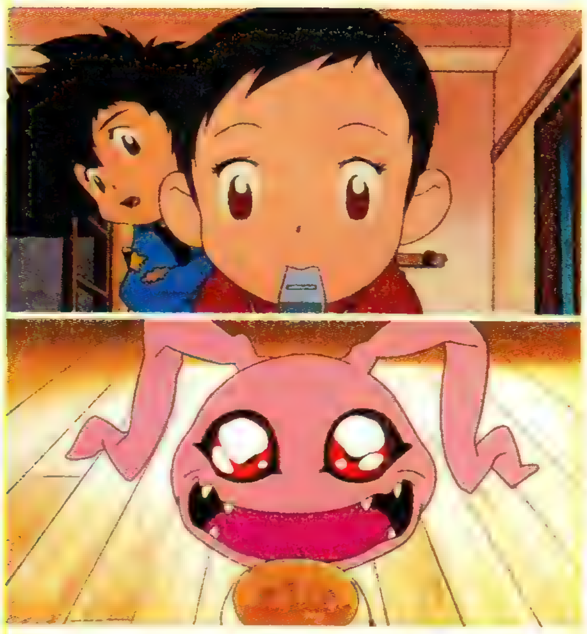
太一「给我适可而止—！」

生物被全力扔出。



谜之生物不知是否了解太一他们的心情，一心一意地狼吞虎咽着饲料。

太一「还是丢掉吧，这种东西」



太一「会吃这种东西么」

生物看着光给出的饲料，眼睛发光。



突然，生物扑到了光的脸上！

太一「呜哇！你这家伙，光可不是吃的东西！」

太一竭尽全力把生物从光那里拉开。



光抢走了猫猫咪子在吃的饲料。



太一看着在面前 biubiu 跳动的生物。

太一「怎么想…都不是普通的生物啊…」

这时光把饲料拿来了。



1 突然袭来的咪子！四处逃窜的谜之生物！还有只是呆呆地看着这 2 只在进行追逐比赛的太一与光…。



2 谜之生物一心一意地吃着饲料。这时，被抢走吃的而心情不好的咪子接近。采取了临战态势…！

#05 [illegible] 1999

N O T E S

滚球兽与咪子的追逐比赛 1 ~ 2

『[illegible]』系列最初的战斗场景 [illegible]

[illegible]

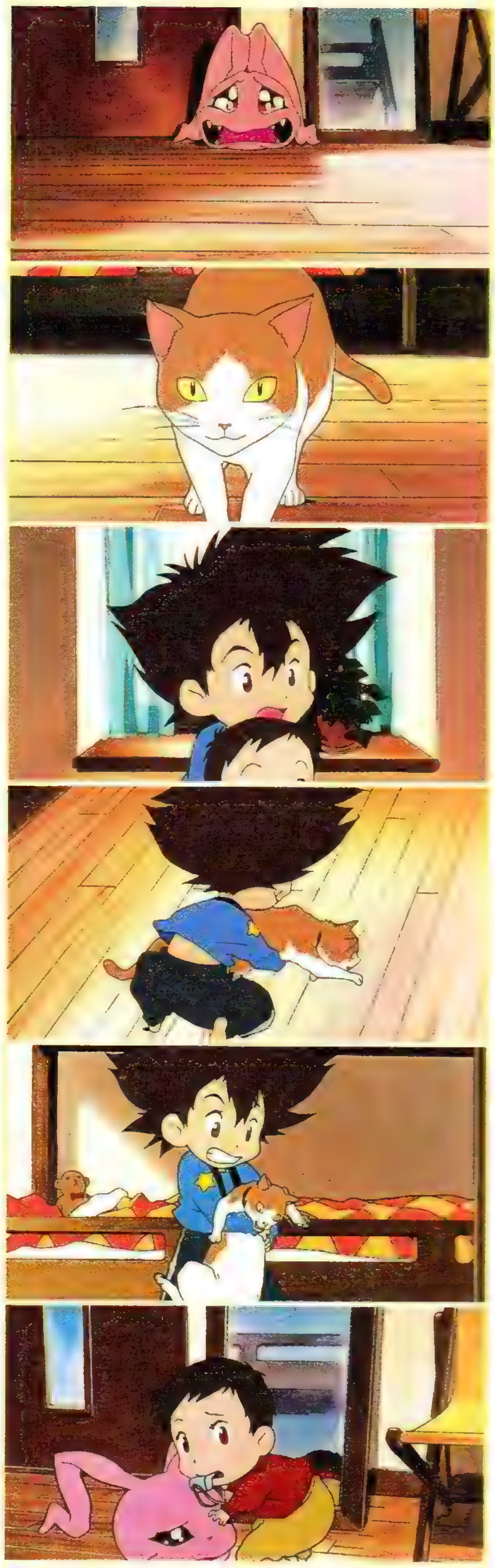


袭击了太一的爪子紧接着向谜之生物袭去...！



太一「好疼—！！」

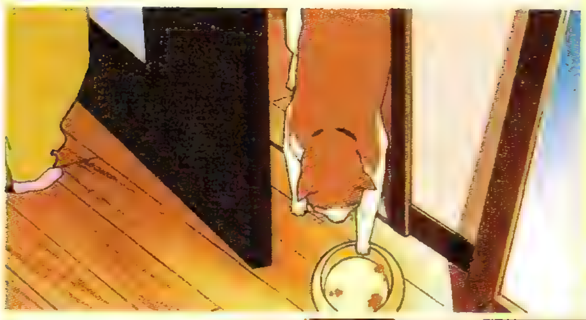
咪子的锐爪挠了太一的面孔。



咪子终于把谜之生物逼到绝境，逐步逼近过去。

太一「啊！咪子不要！！」

太一想阻止咪子而按住了它。



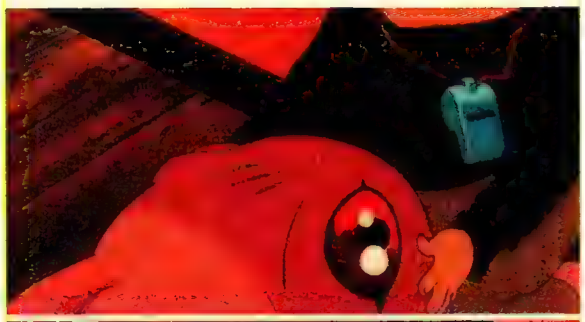


咪子取回了饭碗，满足地回到了房间。而太一和谜之生物因咪子的爪子而留下了抓伤。

太一「居然输给猫啊，你...」

谜之生物沉默了。

居然输给猫啊，你...





滚球兽「太一跟光」

光「对」

太一「那家伙…会说话…」

太一一屁股坐在谈话的光和滚球兽面前。

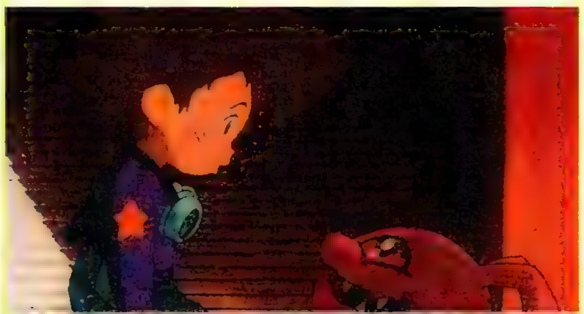


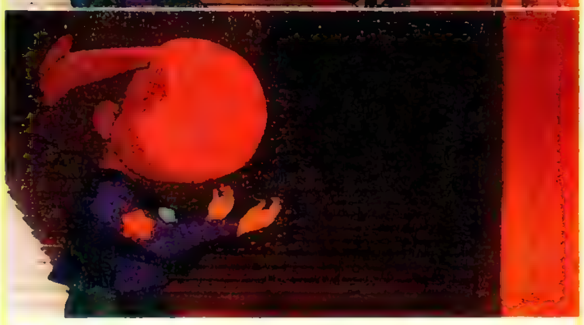


滚球兽「这是朋友的表示哦」

光「朋友」

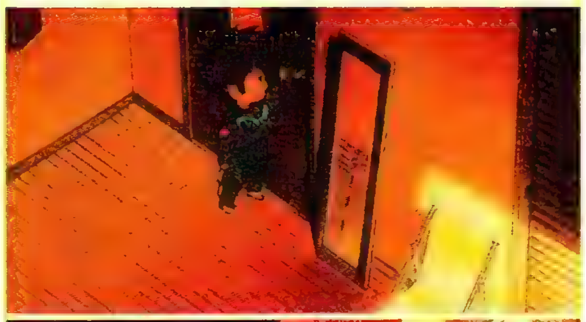
滚球兽严实地抱住光的脸。光就紧紧将其抱住。

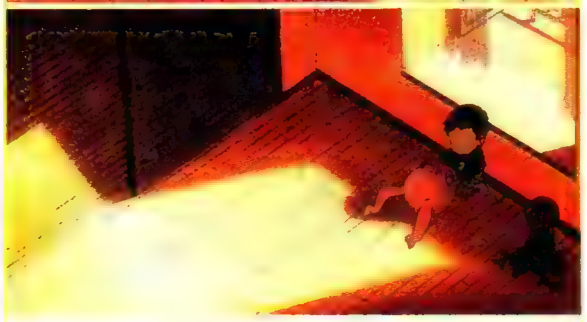




滚球兽「谢谢你来救我」

滚球兽又转向太一方向，跟抱光同样抱住了他。可是，太一无法隐藏对这突然发生的事的困惑…。





傍晚。太一的母亲回来了。

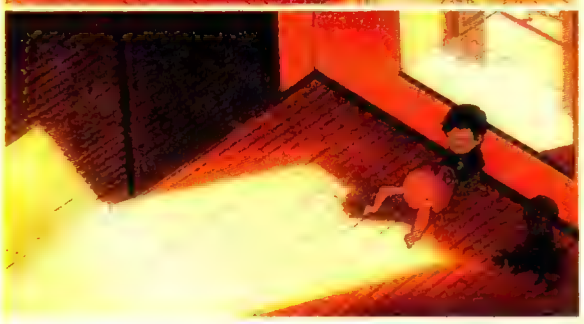
母亲「我买回蛋糕了哦~，要吃吗？」

太一「嗯，等下再吃—」

光「说有蛋糕…」

滚球兽「蛋糕是什么？」





太一闻着厨房飘出的气味说着话。

太一「今天是咖喱啊」

光「滚球兽说也想要吃」

太一「你说啥」

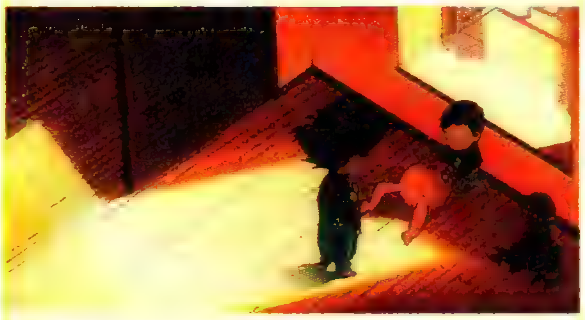
滚球兽「滚球兽」

太一「滚球兽是啥。你给那家伙起名了吗？」

光「不是」

滚球兽「滚球兽是我的名字哦」

太一「…（吃惊！）」



光「咪子的事很抱歉」

滚球兽「不用了，没关系的。可是那真是可怕啊」

太一「光…那家伙…」

光「我是光，光(Hikari)。哥哥是太一，太一(Taichi)」

#06 1999

NOTES

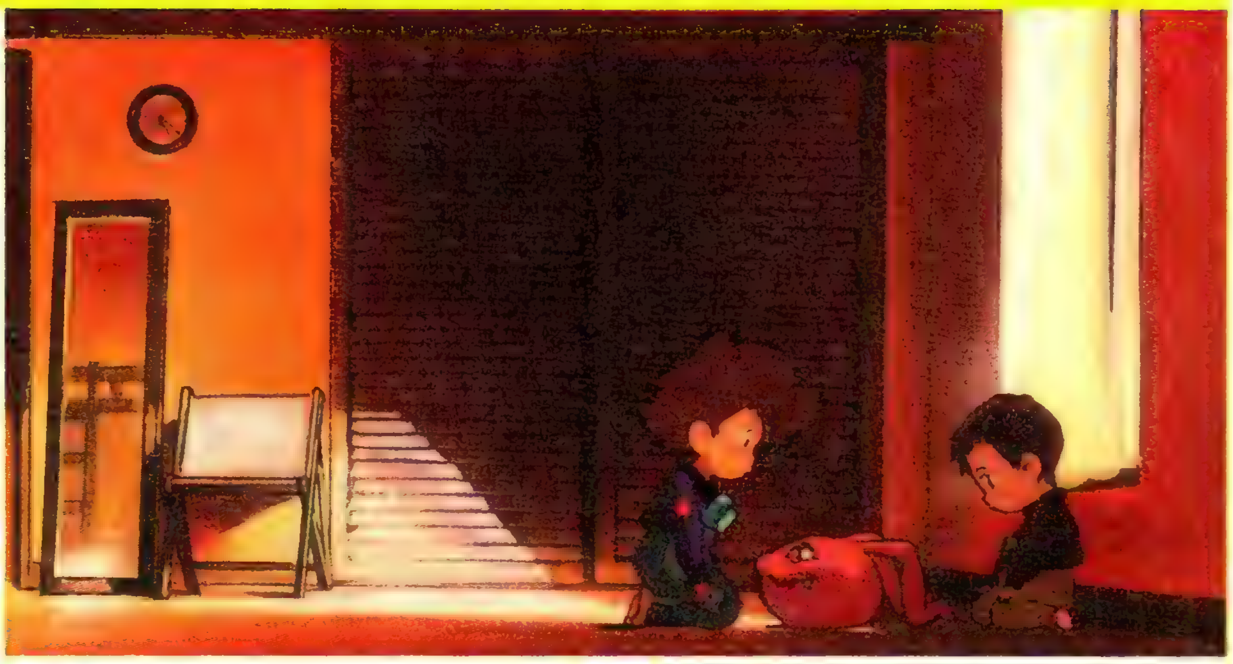
讲话的光与滚球兽 1

太一与滚球兽 6

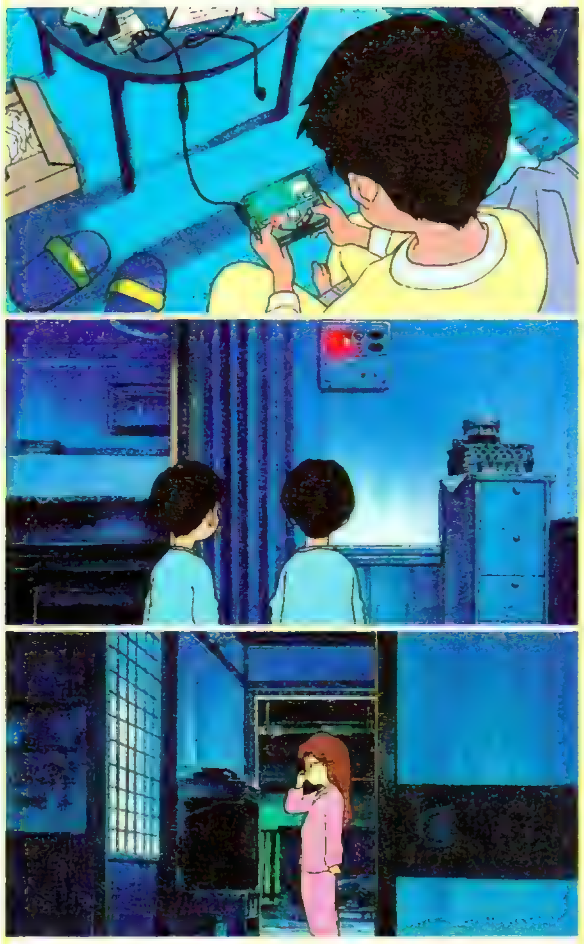
屎 2 8

觉察到异变的孩子们 1 11

朋友的…表示……？

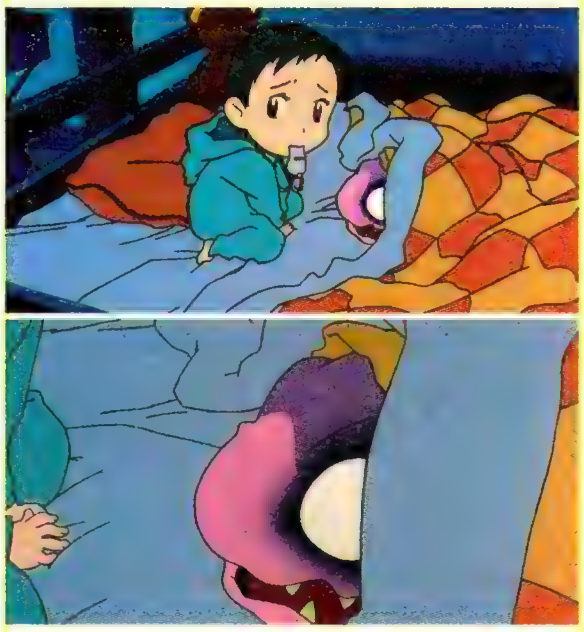


太一「…朋友的…表示……？」



住宅区的孩子们开始注意到了异常。双胞胎兄弟在盯着闪烁的供暖装置配电盘。

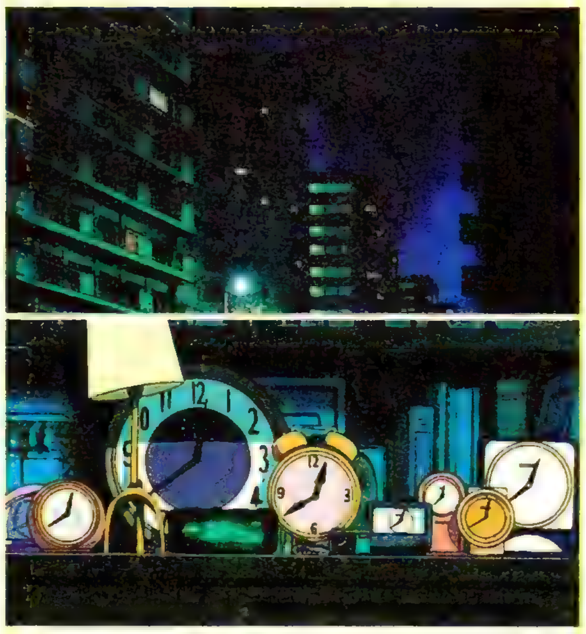
双胞胎弟弟「哥哥，这个…」



太一「滚…滚球兽…」

太一下床一看，滚球兽在被褥之中瑟瑟发抖。

太一「怎、怎么回事啊……回答我啊滚球兽！」



深夜的住宅区。电子机器展现着可疑的变化。



睡着的太一因光的哨声而猛然起身。

光「哔~」

太一「嗯~……怎么啦！？」



太一束手无策。于是这时又响了噗的奇妙一声。

太一「啊。又拉屎了…」

样...样子...改变了...



太一之母对烂醉而归的父亲大发脾气。

母亲「安静点进来啊~，你以为都几点了啊？酒真臭啊~」

父亲「太一~！光~！」

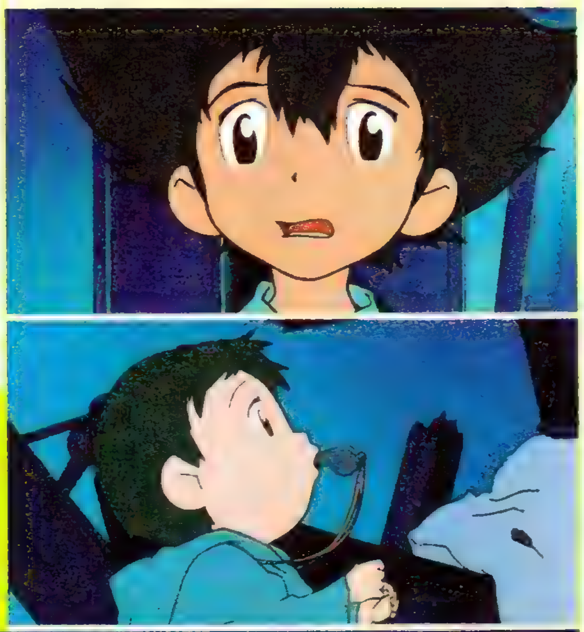
父亲摇摇晃晃地向儿童房走去。而太一也注意到了…

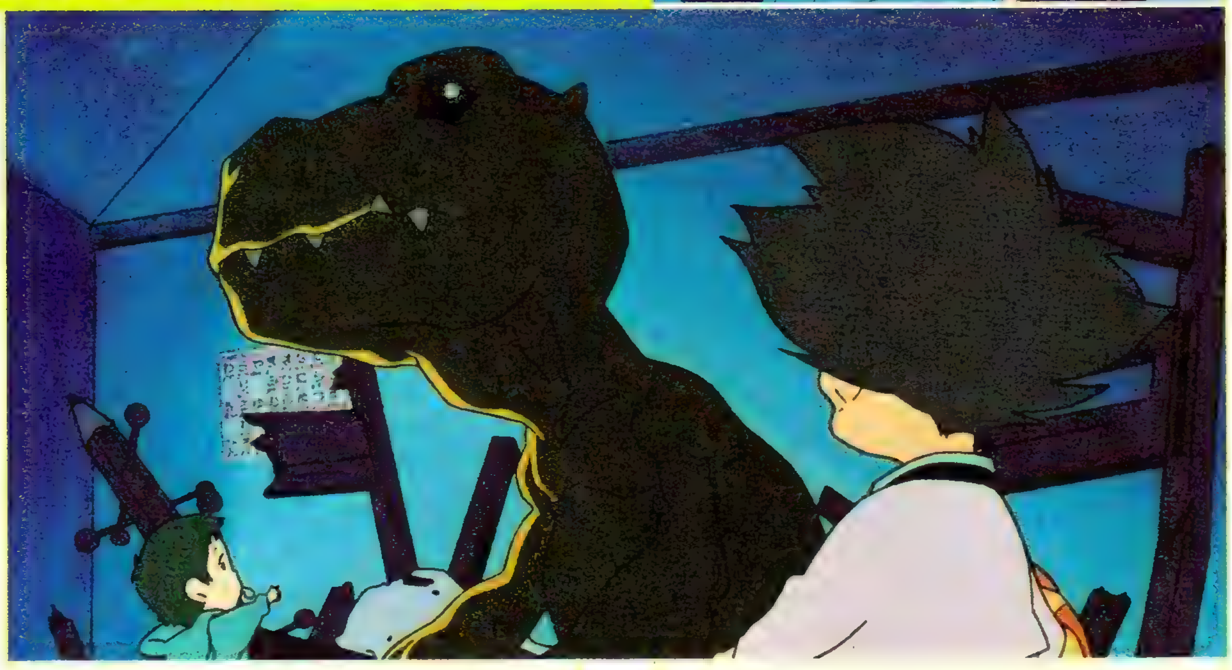
太一「蛤！？」

母亲「别叫了，他们要被你叫醒了」

父亲「晚安吻啦，吻！」

父亲向儿童房的门把手伸手.





出现在被褥底下的滚球兽的样子已经完全变掉，变得像恐龙一样。

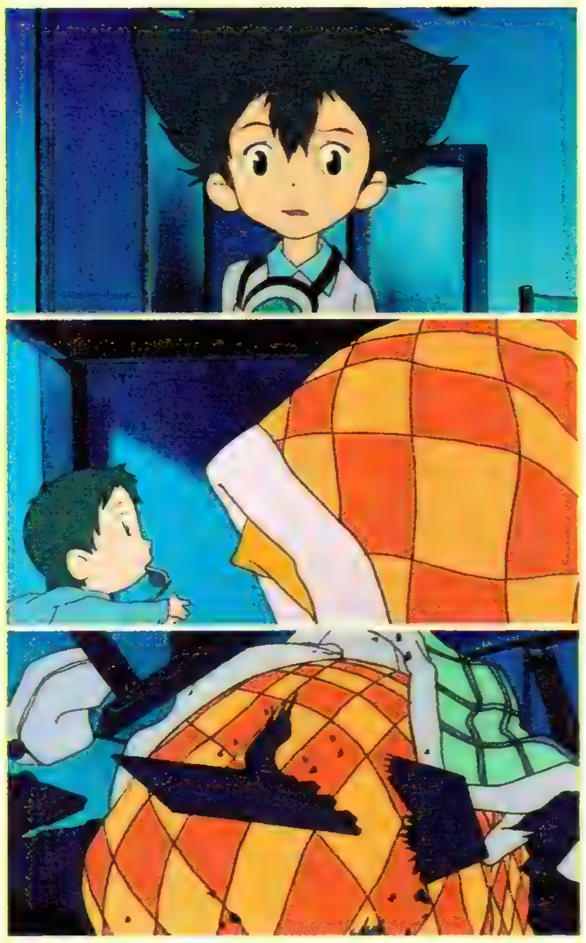
太一「样...样子...改变了...」



电梯停在太一他们所住的那层。从里面出来的，是太一他们烂醉的父亲。

父亲「光，太一，光！太一！」

他爽歪歪地连呼着孩子们的名字。



太一「…啊……」

在屏息的太一眼前，滚球兽钻进的被窝霍然膨起。最后连床都坏掉了…。



父亲「我回来了~！」

回家的太一之父。

#07 1999

N O T E S

电梯 1

太一他们的父亲乘坐的电梯。从停在 14 层可以知道太一他们住在 14 楼。

另一边的电梯在修理中。并排的 2 台电梯不同的状况造出了画面中的对比构造。

亚古兽 4 –3

滚球兽进化的成长期数码兽。比 TV 版『数码兽』大很多，给人留下与人类不相容的「怪兽(Monster)」印象。

亚古兽进化 7 – 8

[illegible]

亚古兽进化 5

又用镜框把双亲脑袋以上砍掉了，脸是完全不出场的。登场大人的脸被切掉，也就是无头状态表示什么？集中着重要感觉器官的头没掉，就是表示大人是失去知觉的。那么是对什么失去知觉呢？就像从很低的位置来拍大人的画面（视线）所暗示的那样，就是失去了孩子的视线，或者说是失去了对孩子所看见的世界的认识。也就是在强烈表示这部电影是在描绘「大人看不见的，只有孩子的世界」。

映在镜中的亚古兽 6 –1.3

在一个画面中，同时显示两个不同的状况的构图。亚古兽在悠然地看着焦急地不让父亲进房间的太一。这对比更加体现出了紧张感。

第 2 作中空的房间也有镜子登场。

[illegible]父母知道眼前的这不合理状况，反过来也可以认为是想要在这不合理状况中保护父母…。不管怎么说，在这里大人也是被排除出「只有孩子的世界」的。

被破坏的窗户 8 –1

从儿童房这封闭空间破坏窗户往外跳出的亚古兽。这状况与牡丹饼兽破蛋而出的场面（P16 3 —1）重合。不过这次是把光也带上了…

角色的质量 11 –1

[illegible]感很棒。包含这场面之前的破坏床与窗户的地方在内，这与滚球兽时候截然不同的亚古兽的有重量感的描写，给了观众这角色压倒性的存在感与无来由的不安感印象。

被压烂的汽车喇叭响了。无生物的汽车好像发出惨叫一样，这描写很有趣。



听到异样声音的母亲喊出了声。

母亲「太一，怎么啦？光？」

太一看着滚球兽与光的行动目瞪口呆。

光「外面…」 太一「光！」



光「呜哇！！」

滚球兽让光骑着就跳到外面去了！

太一「光—！！」



滚球兽着地在停车场。

光「…吓我一跳…」



太一追着消失到外面的光他们，跑出了家。

母亲「太一！你要去哪？太一！！」



父亲「啊、啊咧？打，打不开哦。喂~太一~，喂~」

太一想隐藏滚球兽而拼命从房间内侧按住把手。

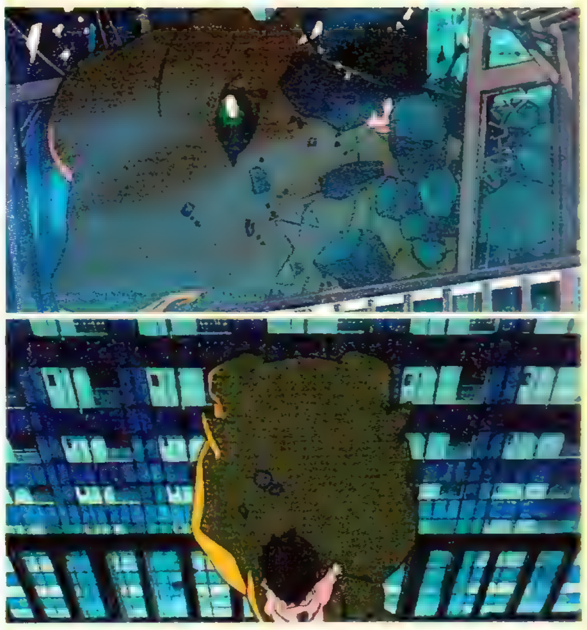
母亲「跟你说别喊了，差不多够了！也考虑一下邻居啊，你这人总是这样！」

被训了之后，太一他们的父亲好像是放弃了晚安吻的样子…。



太一的安心也转瞬即逝，光想要跟滚球兽一起到外面去！

太一「啊！！光！！傻蛋，不要！！」



滚球兽破坏了窗户探头到外面。这高度令人目眩…。



寻找光与滚球兽行踪的太一。

太一「光—！！光—！！你去哪里了啊...」



滚球兽对自动贩卖机的赌盘起了反应，十分轻易就将其破坏了。

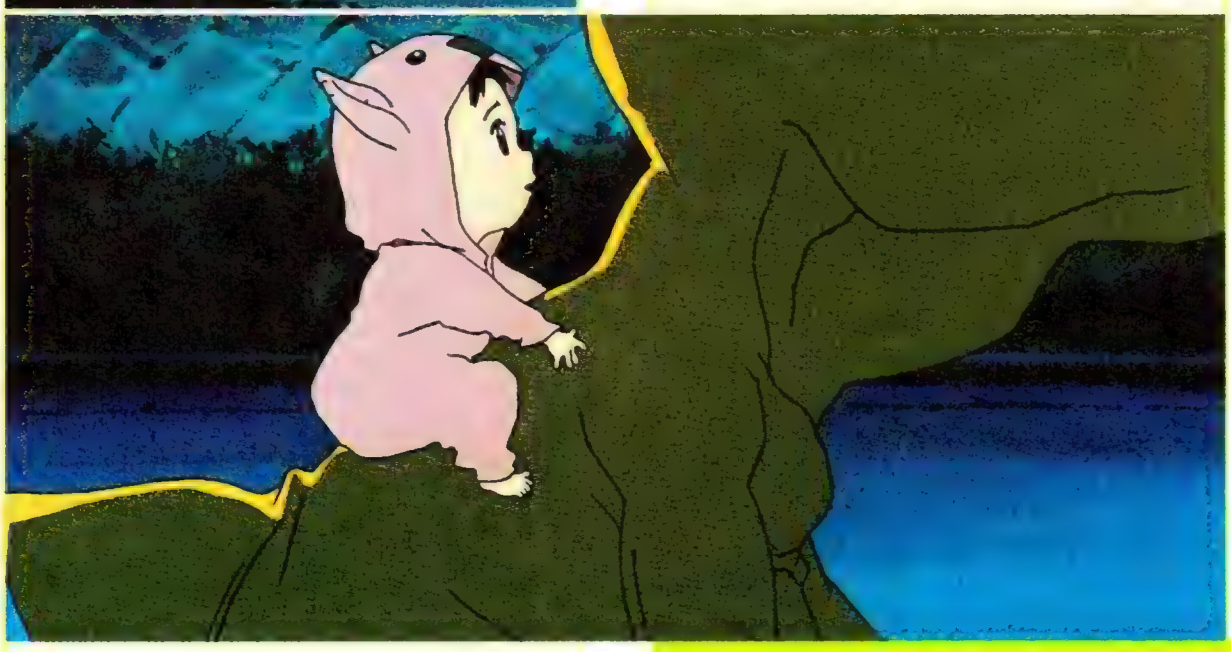
光「哇啊！」

吃惊的光想要去收集漏出的果汁罐。然而滚球兽无视之并走了出去。光赶忙追在后边...。



滚球兽让光骑在背上，好像在寻找着什么一样游荡在住宅区中。





在道路正中央徘徊的滚球兽。

光「滚球兽...你已经不跟我说话了吗？」

你已经不跟我说话了吗？

#08 1999

N O T E S

徘徊的亚古兽 1

让光跟着的徘徊在夜晚街道的亚古兽。那样子是让角色几乎不动，而只将镜头的影像进行视线的动作来描绘的。把镜头从上往下看的话，（1）伫立的亚古兽，转换投出视线→（2）接下所投出的视线的，是在别的地方的亚古兽。（3）又转换投出视线→（4）是接下那视线的，又在别的地方的亚古兽。（5）投出视线→（6）离去的亚古兽的背影，是这样的构成。在同一角色之间，接二连三地转换视线的方向，产生时间与空间的跳跃。而被投出的视线（输出）又回到同一个角色身上（输入）。这种电路与一般的圆回路[illegible]，虽然是仅 10 秒左右的场景，但 2 种手法的动作复杂地互相组合，形成了很有意思的构成。

在这里，每当改变镜头，背景的噪音就会变化。也就是说，如果是真正的摄像机在拍的话，在那地方进入麦克风的声音（周围的杂音）也会改变，就是这样吧。能够考虑到对声音的琐碎讲究，同时[illegible]，但把摄像头（视点）设定在要捕捉的对象所存在的空间中的哪里这点，制作者是有自觉的。在这样的距离上，以这样的角度看对象，这些都很明确，这也是这部电影的魅力吧。

捡果汁 2—[illegible]

光伸着手要从打翻的自动贩卖机中滚出的果汁罐，可是亚古兽一走出去，她就因想要追上而掉了果汁。早前的场景中也是在把手伸向打开的瓶的时候被拖着而掉了。描写光无法同时顾及到两件事，表现了她的幼小。

「你已经不跟我说话了吗？」 4—4

进化后，失去了「语言」的亚古兽内心回到了感情（或者说是本能）的阶段。因此光用语言与其讲话也不回答，而最后场景中对太一的呼唤有了反应。

火球 [illegible]—1

亚古兽从口中喷出的火球估计是小型火球（Baby Flame）。

光丘住宅区 1—9

实际存在于光丘住宅区的各种东西被改了名字登场。东日大学医学部附属练马光丘医院是日本大学医学部附属~（1—2、3），LIAIN 是购物中心的 LIVIN（9—1、3），BIG CIEF 是家庭餐厅的 BIG CIEF（9—2）等。亚古兽想要攻击的专线车（7—1）是西武车吧。





滚球兽想要攻击专线车。

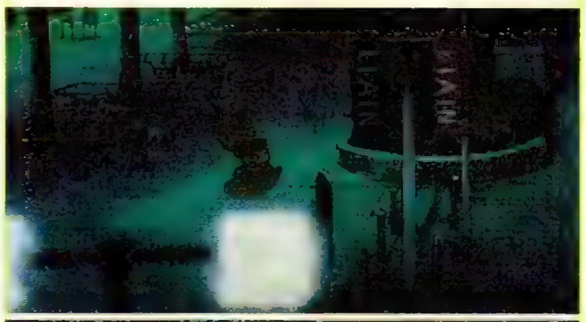
光「滚球兽，住手滚球兽，我说啊…」

这时，上空有个直升机。对那声音起了反应的滚球兽向着天空发射火球。

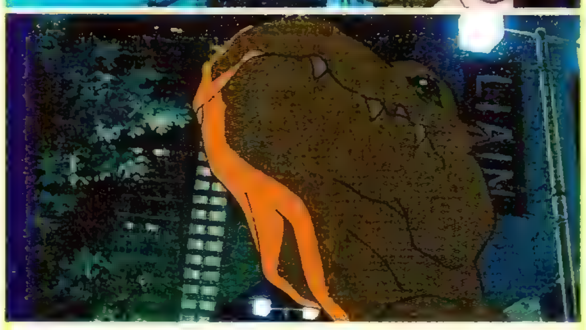
光「滚球兽…不要…滚球兽……呜哇啊！」



发现飞在上空的火球的太一急往它被放出的方向。



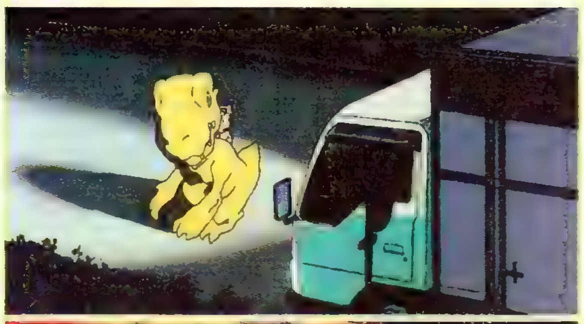


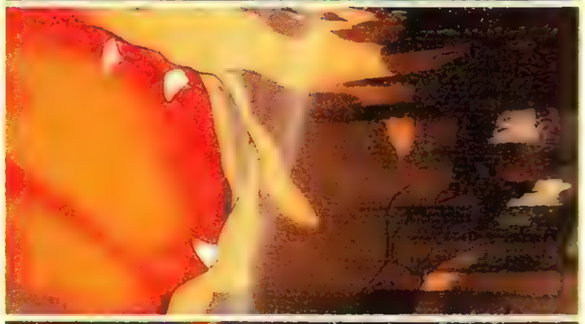


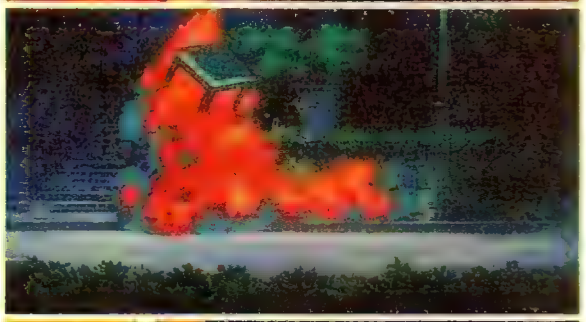
滚球兽追着直升机。

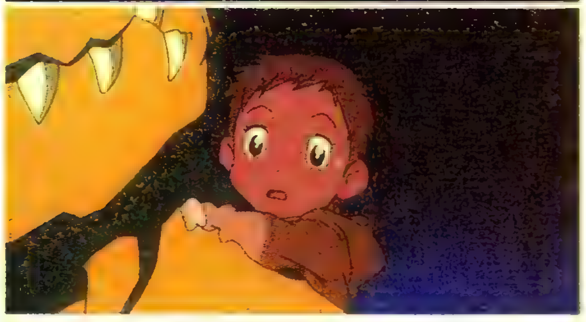
光「诶，已经可以回家了吧…」

滚球兽对光的喊话没有一点反应，持续盯着天空。









这时卡车闯了过来！可滚球兽用惊人的跳跃躲开了卡车。

光「滚球兽…啊！！」

滚球兽突然朝着离去的卡车射出了火球。火球没打中卡车，却让电话亭粉碎了。这太过凄厉的力量让光屏住呼吸。



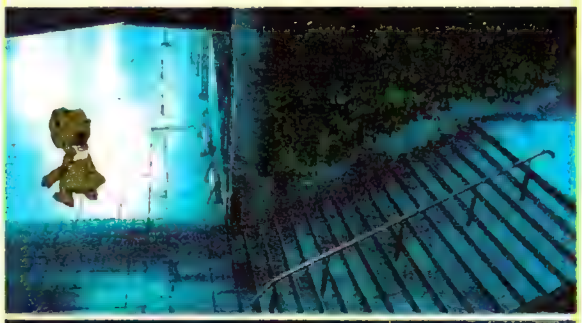
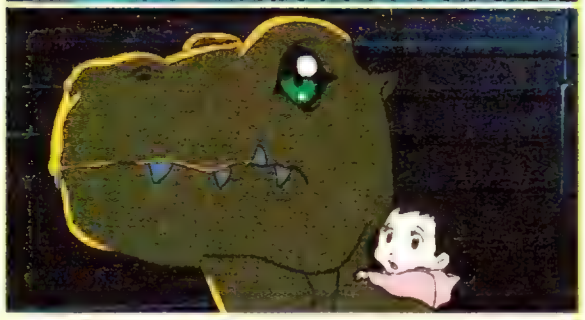
在住宅区内转来转去寻找光的太一发现了被破坏的自动贩卖机。

他环视四周大喊。

太一「光—！！」

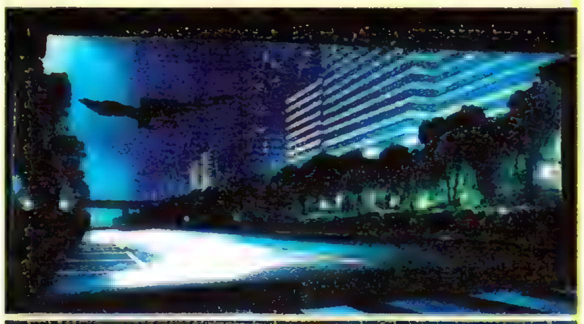
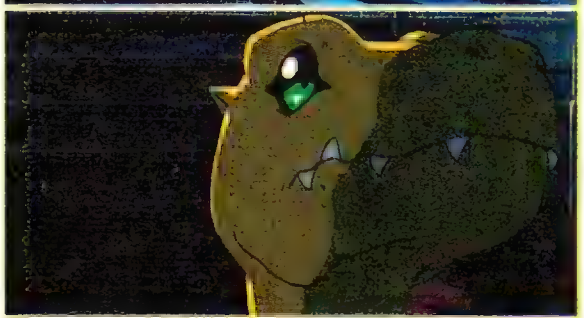
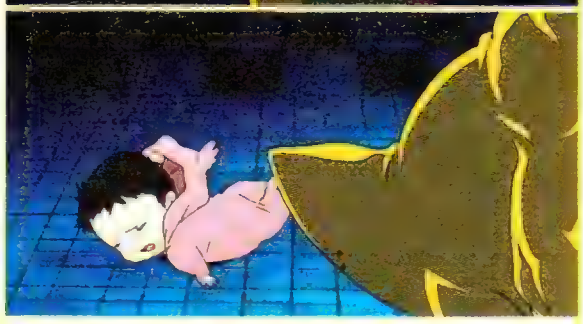




滚球兽突然止步了。

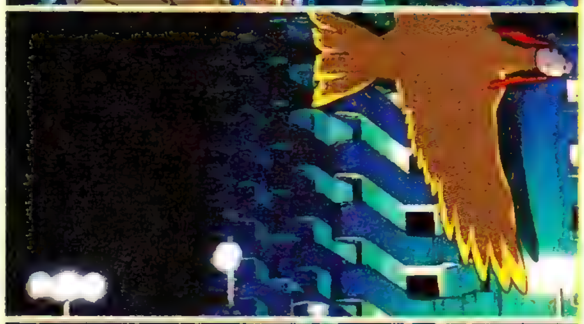
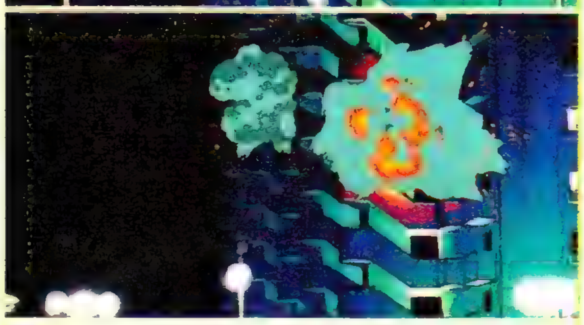
光「滚球兽？」

巨大的鸟转眼间通过大道。

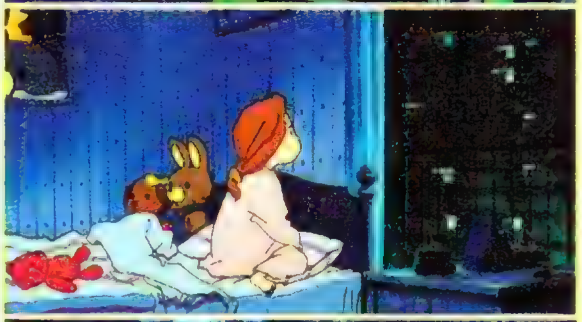
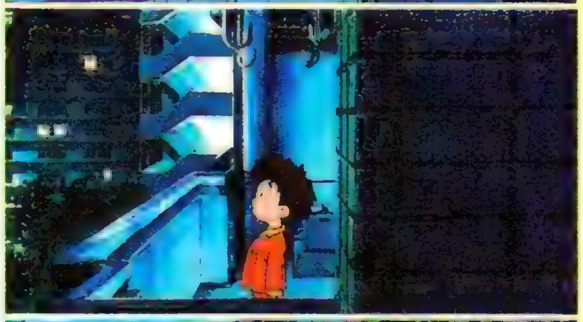
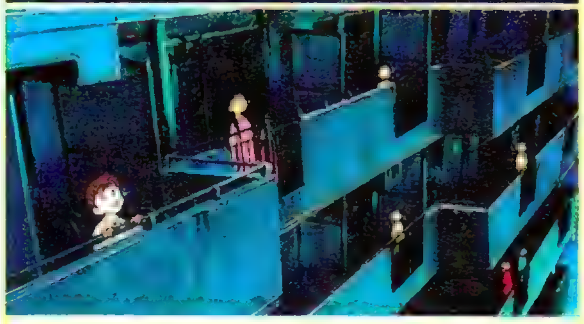
光「诶啊…」

滚球兽对其影子有了反应，光从其背后被甩落。

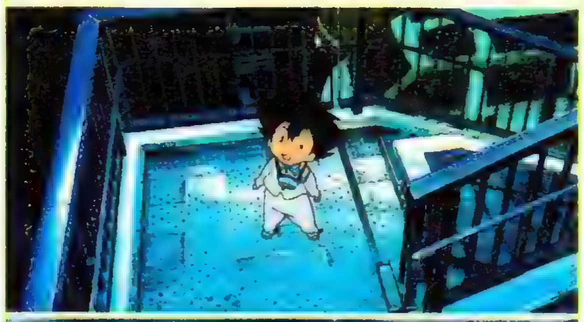
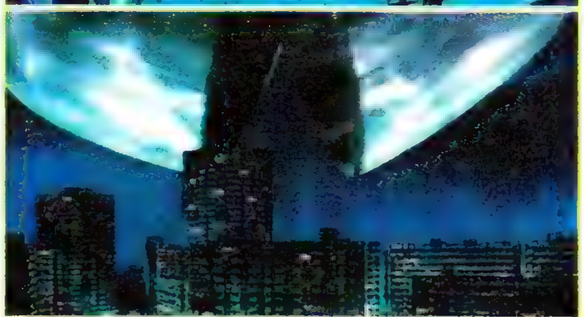
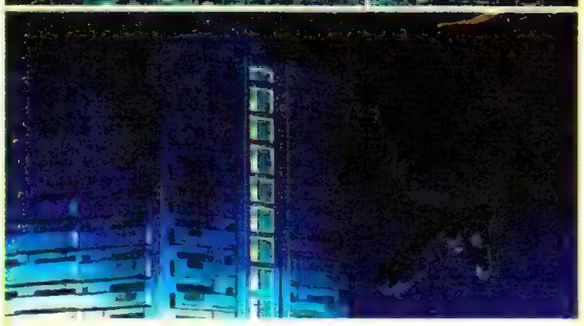




滚球兽对鸟吐出了火球。火球没有打中鸟，而是直击了住宅区的一角。



公园的钟表、公共电话的数码显示都伴随着噪音开始有了奇妙的闪烁。住宅区的孩子们开始相继仰望夜空。

太一「那…那……是什么！？」

太一也觉察到了夜空的异样。

太一「哈啊…！」

夜空中浮现出蛋一样的物体，突然破开，出现了巨大的鸟。

N O T E S

巨大数码蛋 2－2

播放着『波莱罗』，浮在空中的数码蛋（连接现实世界与数码世界的出入口？）破裂，鹦鹉兽以轮廓登场。数码蛋是由 3DCG 描绘的，造型是细田导演与 CG 工作人员之间决定的。细田导演大概是敢于不一开始就定下造型，而将只有运用「CG」这一专门技术的工作人员才有的想法加入其中了吧。

射爆小型火焰的亚古兽 4～5

[illegible]型火焰。这攻击别说是为了保护光了，就连自卫都不是（亚古兽炮击的时候连甩下了光都没注意到）。不如说跟向卡车及直升机的[illegible]或是凭借像动物一样的感觉来把鹦鹉兽看成“敌人”攻击——不管怎么说就是“本能性”的东西吧。从这点看也能像大家所了解[illegible]存在＝与人类不同的存在」这一侧面来描绘的，这就是本作被评为「怪兽电影性质」的原因。

觉察到异变的孩子们 2 1．7

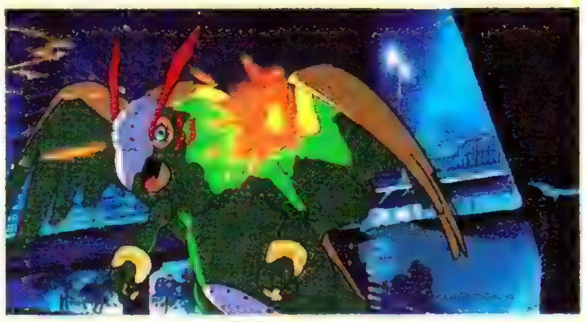
这一段开始，会一瞬有观战亚古兽与鹦鹉兽激斗的孩子们登场，他们之中有的就是之后 TV 版『数码兽』中登场的「被选中的孩子们」的幼年姿态。1—3 有布偶的房间的孩子是美美，1—4 是光子郎。[illegible]—2 中用手机在讲话的是丈。

有重量感的描写 8

飞来的鹦鹉兽转向到亚古兽的方向降落在地面的场景。实在很有重量感又很强，受了小型火焰直击也纹丝不动。这是让人预感与亚古兽之间压倒性力量差距的演出。

「好烫！」11－1

在发射小型火焰的亚古兽正下方的太一的台词。这是数码兽所内含的危险性的证明，进而又是（至少在本作中是）数码兽并不关心人类，而不过是凭借想打倒眼前的数码兽这种动物性的攻击本能来行动的证据。



太一「光~~！！」

太一跑到光的身边。同时滚球兽的火球命中了鸟，鸟怕是怒了，大喊出声。



光「滚球兽，不可以~」

光扒住滚球兽。

太一「光！快跑啊！！」

光「不要...滚球兽...」

光甩开了太一想要把自己和滚球兽分开的手。



太一「赶快，啊喂！...好烫！」

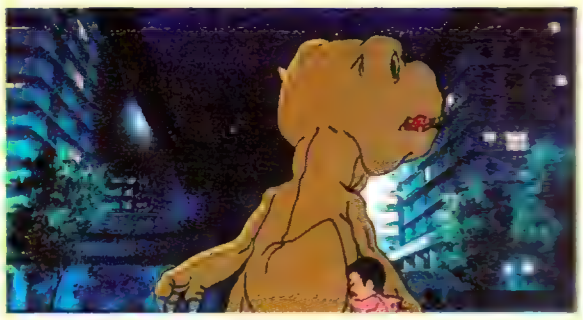
滚球兽在太一头顶发射了火球。火球直击了鸟的额头...。



鸟影在孩子们面前横穿而过。

眼镜少年「喂喂，是鸟！很大的一只！！」

大概是在和朋友讲话，一个少年单手拿着电话发出惊讶的声音。



光「哇啊...」

鸟从滚球兽与光面前通过。光扑到滚球兽身上，但滚球兽的眼睛在追逐着鸟。



喂喂，是鸟！
很大的一只！！



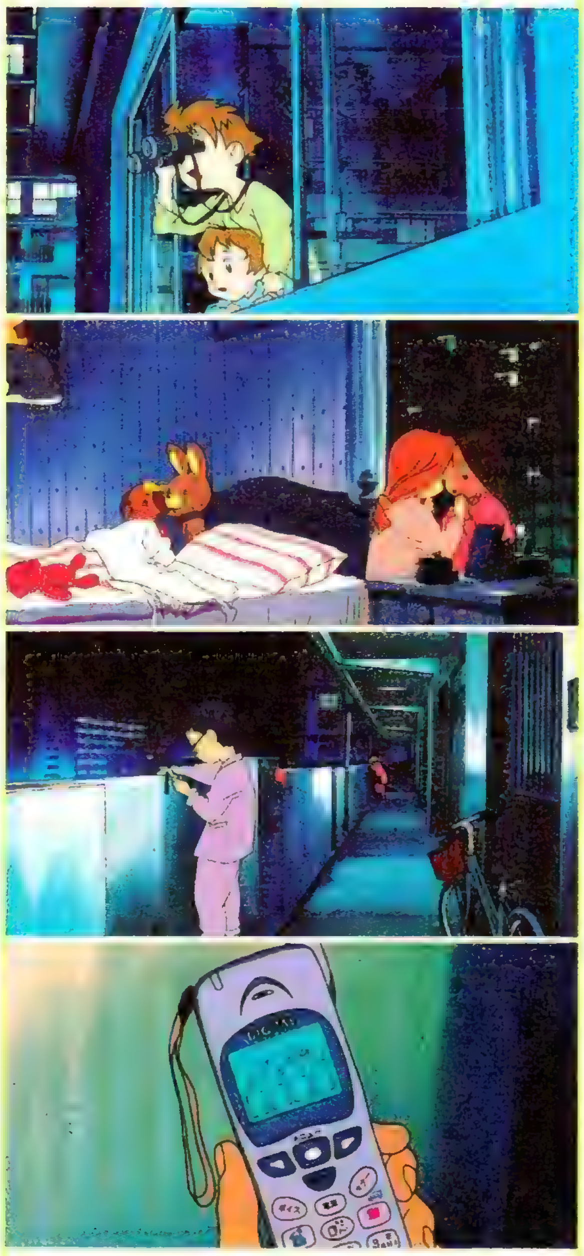
太一「哈啊哈啊哈啊...啊！？呜哇！？」

鸟出现在奔跑的太一眼前。

太一「尼...鸟？」

火球朝着鸟被放出。回过头来的太一大吃一惊。

太一「啊！！滚球兽？」



兄弟「啊啊？」

少女「啊~！」

观战的孩子们也受到冲击。

眼镜少年「捏…被干掉了哦。喂喂…被压在下面了。喂喂…？」

突然，手机不通了，眼镜少年诧异。



双胞胎哥哥「哥哥，那个…」

少女「…那是…」



1 **少女「啊…」**

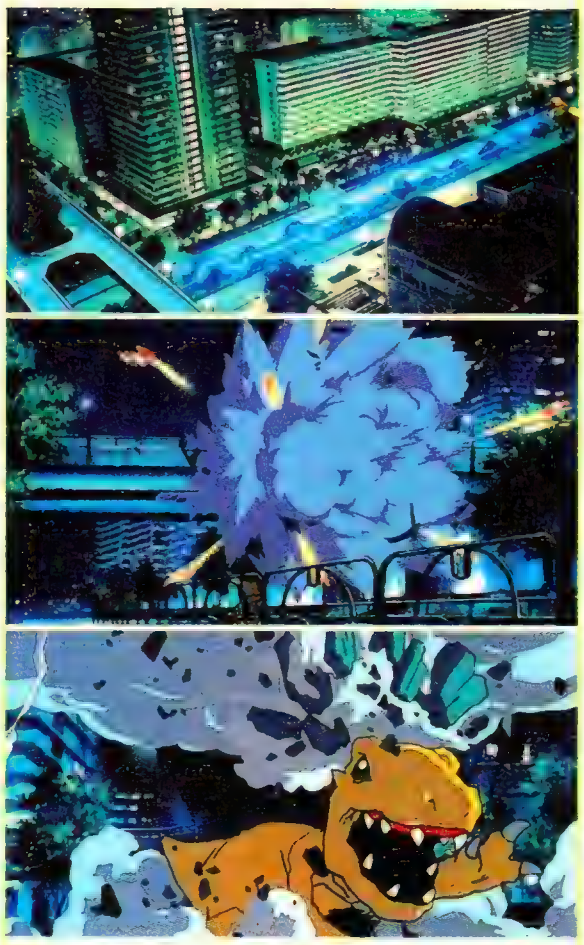
贴在窗上的吃惊少女。其他孩子们也一齐吃惊。



2 鸟头的羽毛间发生了放电。

太一「啊啊？」

按着光的太一，回头的瞬间…。



3 突然，大道上跑过了电击！

太一「呜哇啊啊啊~！！！」

鸟发出的电击直击了太一他们头顶的天桥！！瓦砾如雨落下。

#10 1999

NOTES

觉察到异变的孩子们 3 1、4

这里也有「被选中的孩子们」登场。1—1 是空，4—1 是大和与岳兄弟。看来是父母离婚各自分居前。

鹦鹉兽的电击 2～3

向亚古兽放出的电击名称为「音速毁灭者(Sonic Destroyer)」。

电击的炸裂不用爆发声而用了「哔吸」这样朴素的声音来表现。对比放出电击之前的「蓄力」描写，让电击的声音很朴素，来使得因之前的「蓄力」而兴奋起来的观众的期待落空，这是采取了独特的演出。

电子机器产生异常 4～5

孩子们房间的点灯闪烁、丈的手机突然故障等，都到了这里电子机器又开始出现异常了。其实这是显示亚古兽向暴龙兽进化的描写，就想从这描写中能了解到的那样，数码兽（乃至数码世界）在给予现实世界某种干涉或影响的时候，电子机器就会产生异常作为其扭曲的表现。

电子机器的异常被作为异变的前兆描绘，而同样被作为前兆反复使用的就是『波莱罗』。大规模使用了那『波莱罗』的第 1 作本身也可以说是 TV 版『数码兽』的前兆。

「朋友的…表示……」 7

面对进化了的暴龙兽，被震撼的太一嘟囔。这一句话，是太一对在鹦鹉兽的攻击下挺身保护自己的亚古兽（暴龙兽）所感到的东西，或是太一从暴龙兽的眼瞳中一瞬带有的像是在向太一倾诉的表情中感到的东西……是有各种各样解释的（为了不被限定，制作者也是敢于展现得含糊）。不管怎么说，重要的是，这「友情的表示」也不过是“太一单方面感受到的东西”罢了。暴龙兽在感情上的动向到此也完全读不透。这样某种的冷淡立场也是把本作跟之后所有的『数码兽』作品划下了决定性的分隔。

暴龙兽的攻击 8 2—3

进化的暴龙兽放出的百万火焰(Mega Flame)轻易就射穿了一点不把小型火焰放在眼里的鹦鹉兽的翅膀。这可以说是直截了当地显示了力量升级之后的暴龙兽的力量吧。另外，在炮击之前暴龙兽喊出的咆哮简直就是“怪兽”的，这也是突出了跟无口的亚古兽之间的区别。



折返的滚球兽发出咆哮，向鸟吐出了巨大的火球。火球炸掉了一边的翅膀。其冲击让鸟倒在了路上。

哥哥「牛逼…」



在崩塌的天桥之下，从白烟之中现身的怪兽。

太一「光…」

光「滚球兽…」

太一与光被稳稳保护在他怀中。

朋友的…表示……



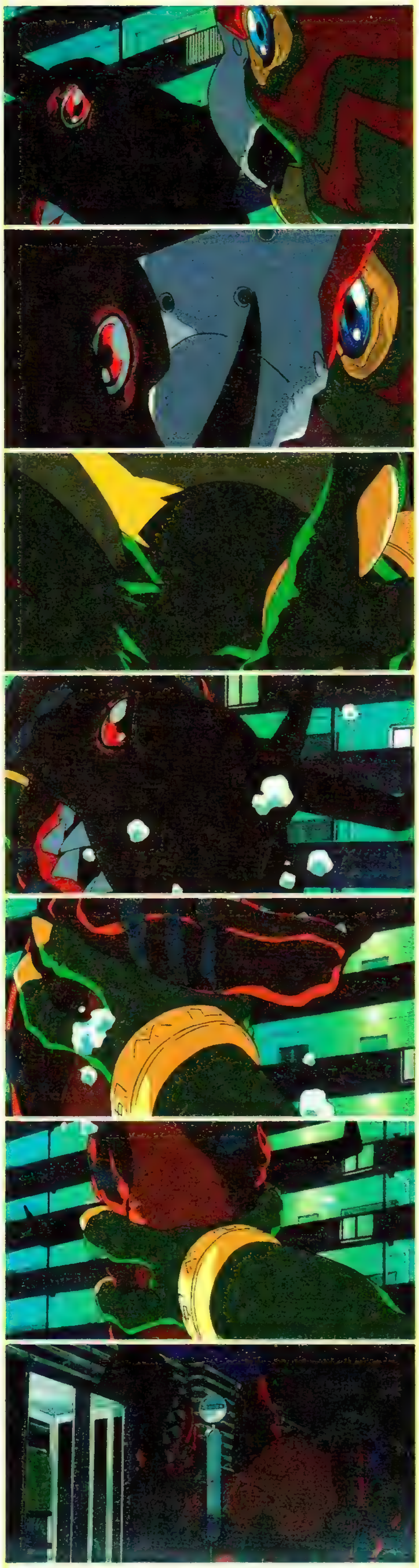


太一「…滚球兽」

抽搭哭泣的光，呆然望着滚球兽的太一。滚球兽的眼瞳中，寄宿着可靠温柔的光。

太一「朋友的…表示……」

太一好像想起来什么一样，低声说。



滚球兽与鸟以力气互相推挤。滚球兽喉咙食了一击，倒下。



光「诶嗝…诶嗝…滚球兽～！滚球兽～！」

光像决堤了一样哭出来。

与其对照地，太一则被两只怪兽的战斗震撼到了…。

太一「强…强劲……」

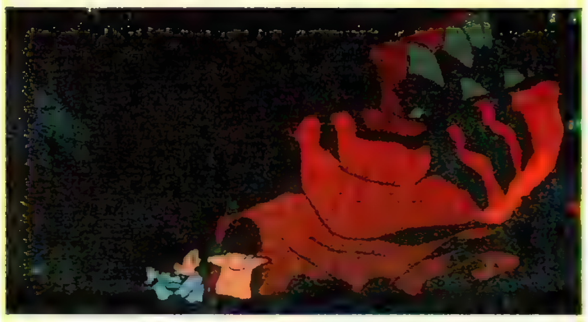


强…强劲……



跑过太一他们头顶的滚球兽从头向鸟突进！鸟勉强站稳。滚球兽与鸟的肉搏战开始了。

#11



太一「啊啊！」

滚球兽就横滚在太一与光身旁。两人勉强从底下逃了出来。

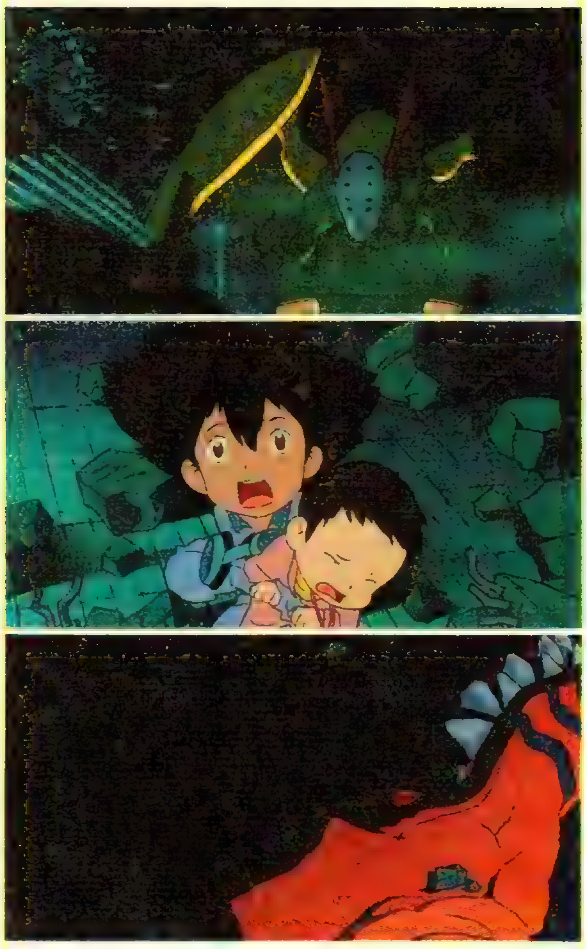
光「滚球兽~！滚球兽~！」

太一「光！？不要！！」

光「滚球兽他…滚球兽他…」

太一阻止着想要接近滚球兽而胡闹的光，但他自己也担心滚球兽。

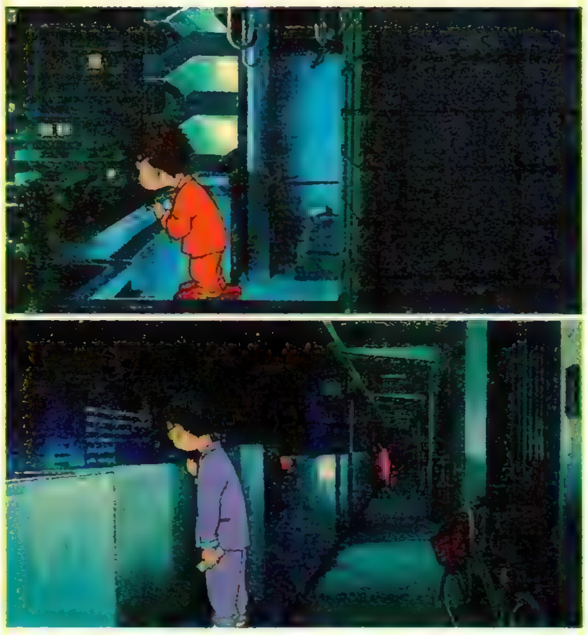
太一「滚球兽……啊！？」



那里有个，响动着脚步声接近的鸟的身影。

太一「滚球兽！起来，滚球兽~！！」

太一拼命喊叫，滚球兽也一动不动。



少年「啊…」

孩子们「啊啊！」

眼镜少年「啊啊…」

从阳台探出身子，吞了口唾沫看着滚球兽样子的孩子们…。



鸟立即追击！接下拳头的滚球兽用角扎破了鸟的下颚转为反击，但受了强袭。



滚球兽横滚。

少女「危险！呀啊！！」

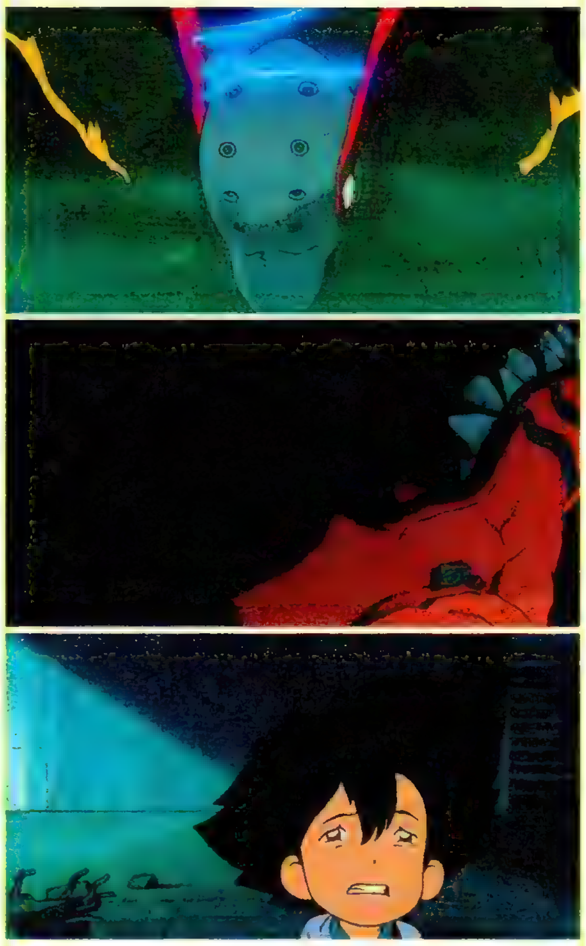
在少女眼前，鸟再次放出电击。大道中央耸起巨大的烟柱。

NOTES

暴龙兽对鹦鹉兽

注视着战斗的太一与光

光的哭脸



太一「哈啊…哈啊…」

寂静之中，传来太一的呼吸与鸟的放电音。滚球兽一动不动。

太一「呜呜…吸嗳…」

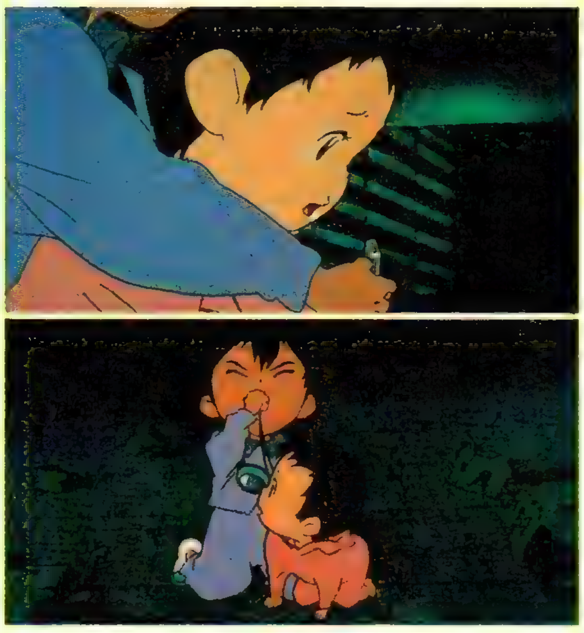
含泪的太一。



「咻咻」太一听到了微弱的哨声。忽然看去，光一边哭着一边吹着哨子。

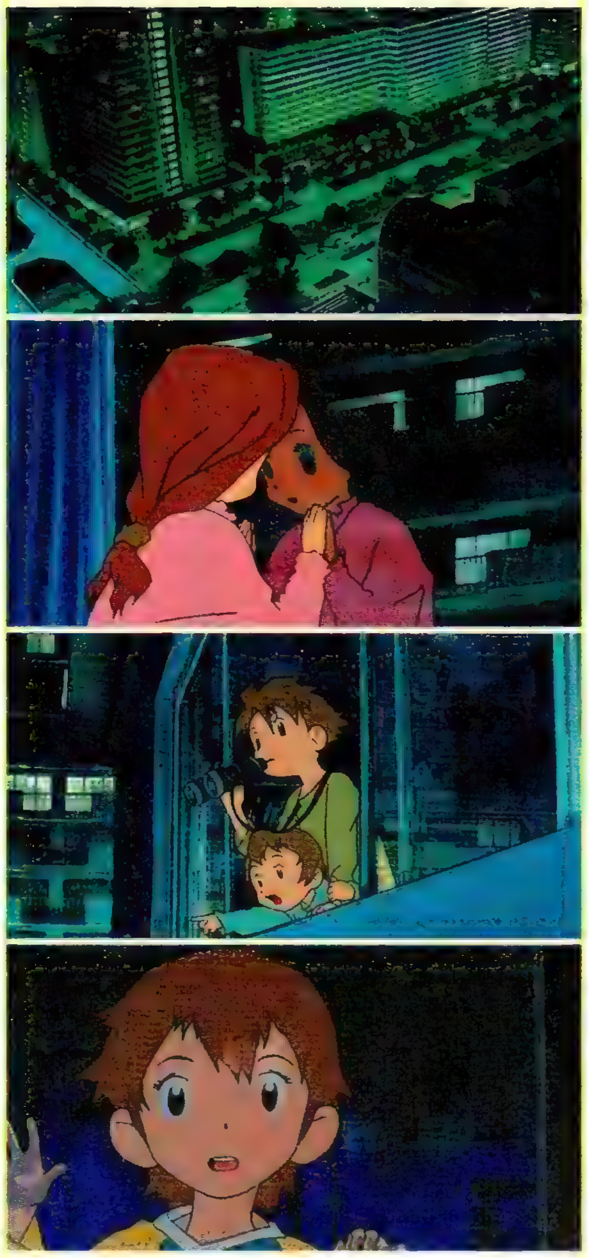
光「咳吼…咳吼…！」

她喘不过气，吹不好了。



太一「光……！」

瞬间抢过太一哨子的太一尽情吹响哨子。直到没气…。



「哔——！！」

深夜的住宅区中，响着哨子的声音。

少女「啊啊！」

弟弟「看那个！」

少女「那个孩子…」



…射它



突然，滚球兽的眼睛咔地睁开。滚球兽雄赳赳地站了起来！

太一「…射它」

#12 DIGIMON 1999



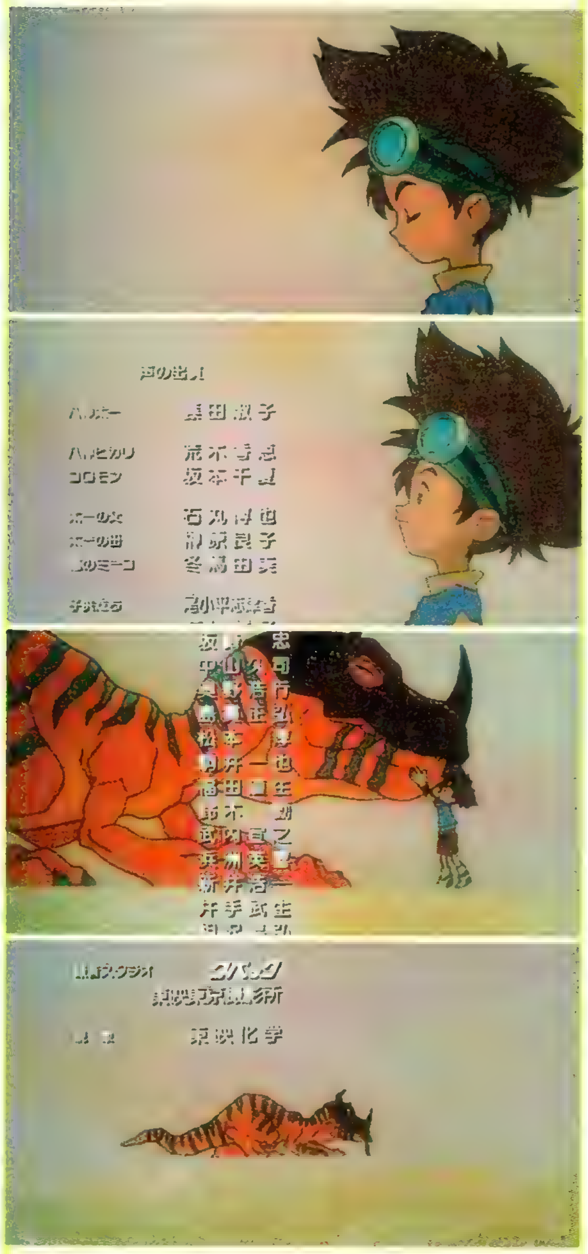
光「滚球兽～！滚球兽～！」

太一听光的声音抬起脸。

光「滚球兽～！你在哪！？滚球兽～！滚球兽～！」

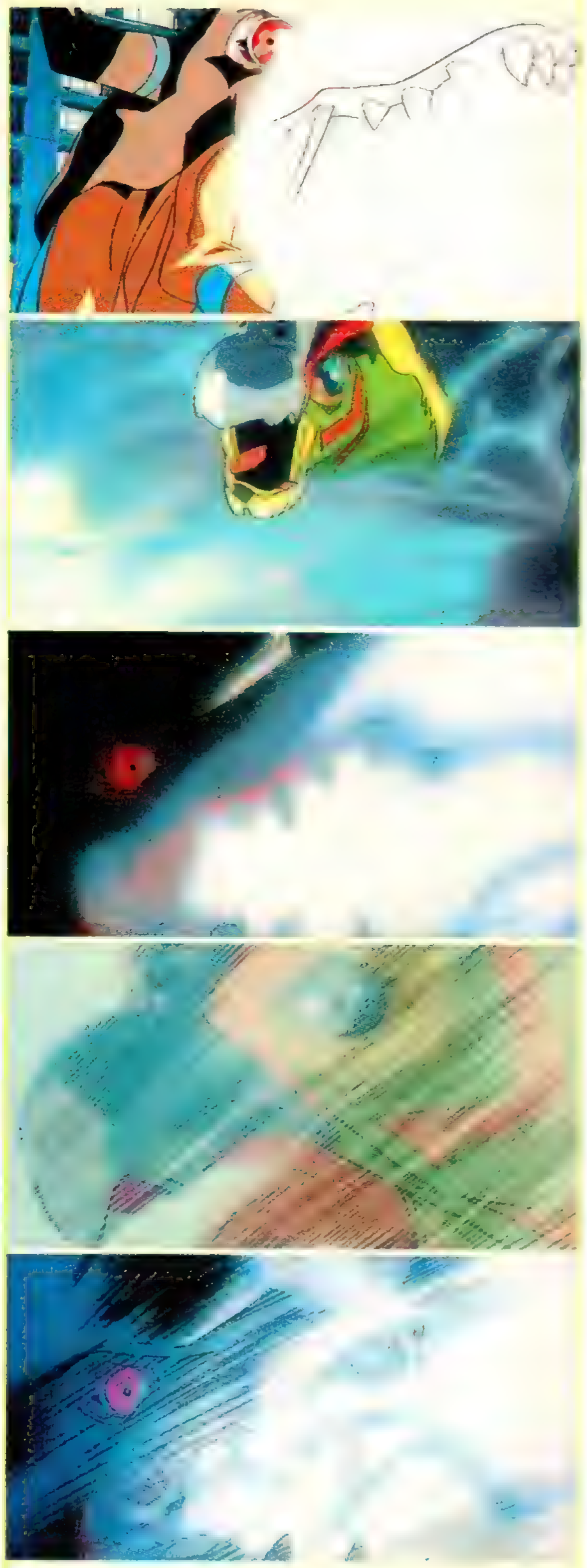
太一在光的持续叫喊中发呆。虽然有破坏的痕迹，但与平时没有变化的早晨到来了。

太一「那是一场太过匆忙的邂逅。那是不可以在我们的世界相遇的怪兽」



太一「所以现在，我在这里…」

伫立的太一。抬头看，那里是滚球兽。像是回应伸出手的太一一样地，将脸靠近的滚球兽…。



就像听进了太一的低语一样，滚球兽吐出了火球！在耀眼的火焰中，鸟逐渐消失。而整片炫目的光也将滚球兽包裹进去…。

NOTES

哭出来的太一 1－3

镜框持续摇动，简直就像是手持摄像机摄影出来的一般的影像。那影像与看到暴龙兽倒下的太一心理动摇重合。

太一与哨子 3－2

光呛住也要拼命吹哨子。终于太一代替[illegible]哨子拿在了手上。这是太一最初与亚古兽有了直接关系的瞬间。亚古兽好像对太一[illegible]起了反应一样站起，那是暗示两者之间产生了心灵的交流吗？不管怎么说，这[illegible]的瞬间是对于太一与亚古兽的起源之[illegible]，还与 TV 系列相连，这是确定的。

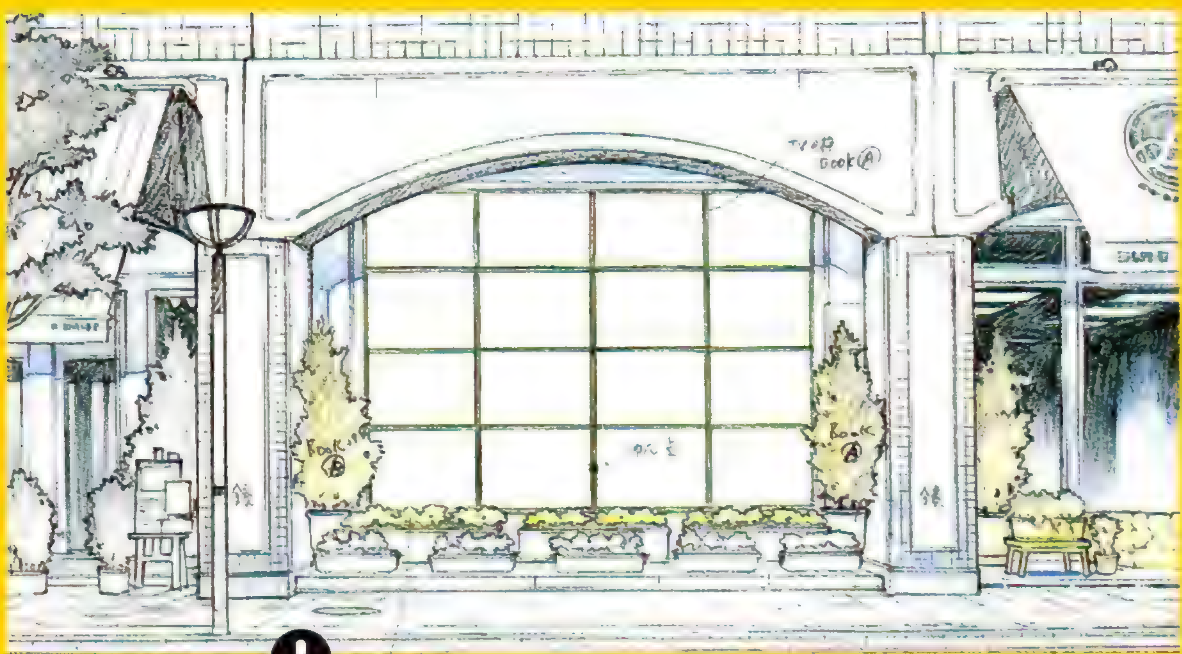
消失的暴龙兽与鹦鹉兽 7－3

留下被破坏的住宅区突然消失的 2 只数码兽。顺便说下，TV 版中这剧场版第 1 作的事叫「炸弹恐怖事件」。

ART WORKS

剧场版『数码兽』的美术

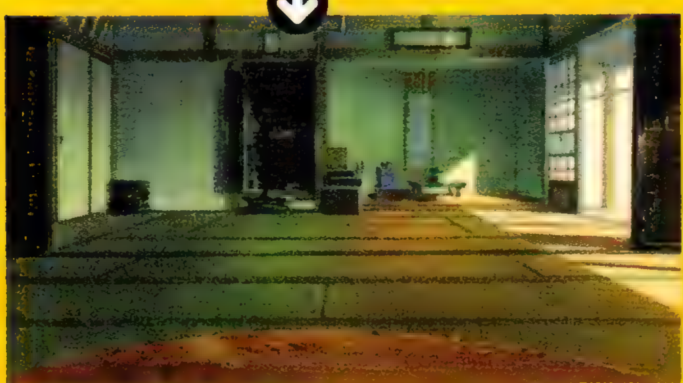
要讲剧场版『数码兽』这部影片不可缺少的，就是致密又大胆的想法凭借绝妙的平衡并存的美术。这里就交叉着剧场版 2 作品的作画导演、美术导演的评论，来讲解那精妙的美术的秘密。





◀▲ 沿着人行道的电视显示屏（P46，2—8）。以山下先生画的黑白构图为基础画背景。





◀▲ 大和&岳兄弟所在的岛根的房间（P46，2—19）。可以知道在构图的时间点上就已经严密地定下了射进房间的光。

构图

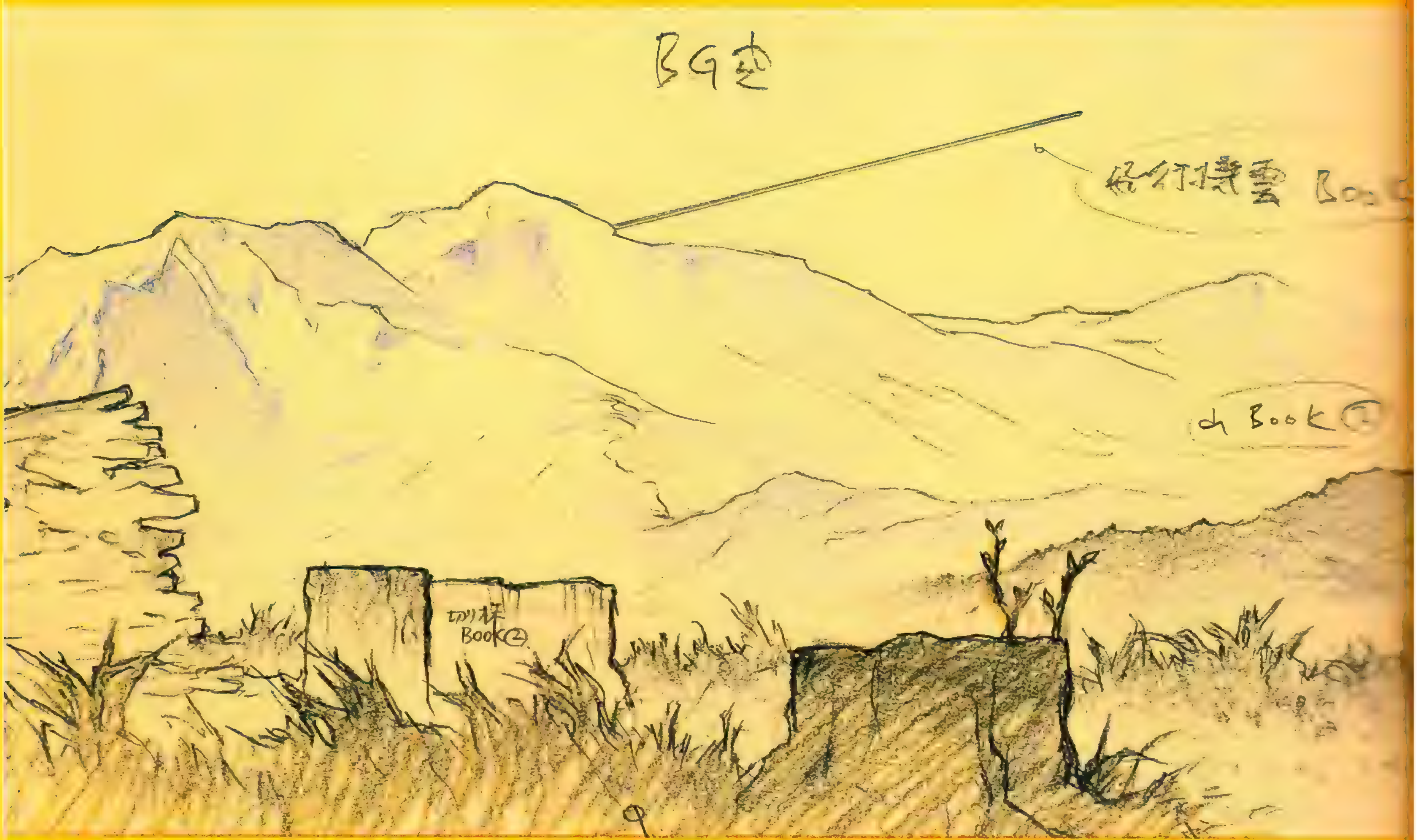
构图基本是比分镜[illegible]更具体的作业。简单地说，就是成为[illegible]「设计图」的东西，美术监督以在这里[illegible]为基础，描绘出美术板，[illegible]工作人员开始了[illegible]的作业。不过这个过程与构[illegible]都根据作品而各不相同。剧场版『数码兽』中，作画监督山下[illegible]出了[illegible]的构图。

「最近作品的构图会很细致地定下角度及小物件的设定等，但山下先生做的就像极地一样。作为美术监督，就在构图的数点上着色，要是细田导演讲了 OK 那就直接作为背景使用，就是这样的感觉。把山下先生的线照原样描下来就好了」（第 2 作美术监督 田村盛挥）

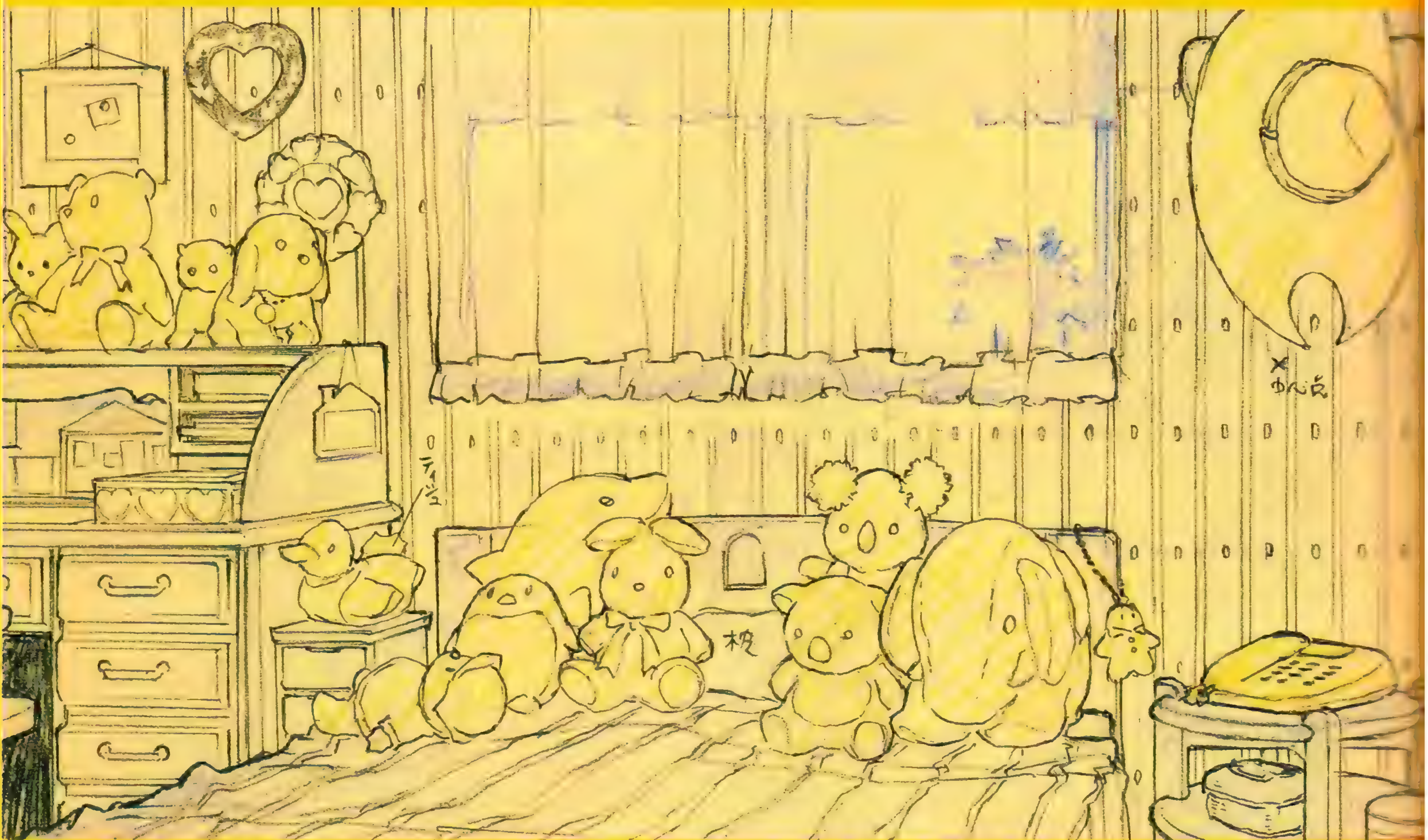
「山下先生的画是很有个性的，对背景的精制也很厉害。嘎吱嘎吱画下去，就首先是做出了他的世界」（第 1 作美术监督/第 2 作背景 德重贤）

「构图在分镜阶段细田导演就做了很多修改了。都画了那么多了，那之后我就只要直接照那样做成画面就行了。另外，还把在外景拍的照片作为构图交给原画工作人员过」（第 1 作/第 2 作作画监督 山下高明）

「山下先生画的构图用一句话说就是「很屌」。一般是不会画这么多细节的，比起去奇怪地抠细节，还是只加入指示（比如要是天空的话就写个「空」而不去掉透视图）更不容易让美术工作人员产生混乱，我是这么认为的。……但是最终成为这样有说服力的影片，果然是因为有这样的构图的存在。他的构图是不管哪个工作人员看了都能接受的东西，就是这样」（第 2 作作画监督 中山久司）



▲注视亚古兽战斗的世界的孩子们。其中一个镜头的构图（P80，1—6）。设定是「早晨土耳其的山间」。



▲仅有一瞬间放出的，本人不在的美美的房间（P52，7）。就连布偶的细节都细微地设定了出来。

背景

动画(Animation)通常由画角色等行动的「动画」与不动的画「背景（被称为BG）」2种类的画构成。实际上，背景工作人员在画背景前，一般是美术监督来画它的设计图「美术板」的。但剧场版「数码兽」几乎没有做美术板。





▲◀第2作岛根的风景（以下的图版全都出自第2作）。丰富的绿色与日本式的房屋勾起人的乡愁。





▲◀上面的是御台场的公寓外观。左边是超市店内。连陈列的商品都致密地画了出来，令人注目。

「美术板是美术监督用彩色插图来表现世界观的东西。然后监督就去检查，背景工作人员就作为色味及照明的参考。就是工作人员共通认知的必要资料。不过这次，因为有山下先生致密的构图，美术监督的工作很多就是给它着色、考虑照明效果等了。有些地方还会直接给构图上色就用在正片里。特地去画美术板的真的只有几个镜头」（田村）

「背景工作人员如果不止一个，那为了疏通意志是有必要让美术监督细画美术板的。不过我的工作是把美术监督和画背景都包含进去的，所以时常就不画美术板而直接就组装出正片的图了。全部都由一个人来干的好处就是所有镜头偏差不大，会有统一感。第1作差不多是30个镜头，大张的背景就让东映动画的工作人员帮忙了，但除此以外的基本都是我自己画的」（德重）

「绘画材料是广告颜料。并没有使用什么奇怪的东西」（德重）

「绘画材料也是这样，手法本身也是普通的，没有做任何特别的事。如果从这作品的背景中感觉到特别的东西了的话，我想那很大原因是镜头让人吃惊」（田村）

「像高层公寓那样的“硬线”，是很难用笔画出来的。所以就复制了外景的照片，贴到画用纸上，用此等方法来最大限度地利用照片。……话说回来，要画这么多公寓还是头一次（笑）。全篇有那么多公寓出场的作品我是没什么经验啊」（德重）



▲▶太一公寓的客厅与太一的写字桌。客厅桌子上、厨房墙壁、电话台的各种小物件酝酿出了生活感。





◀▶▼为确认色味而画了数个模式的太一父亲的书斋。这由导演来检查，决定最终的色味。





找外景

找外景(Locahun)＝Location Hunting 的略称。对故事舞台的地方（或是与故事氛围相近的地方）进行取材，作为绘图及舞台设定的参考。第 1 作的外景是东京都练马区的光丘住宅区，第 2 作去了东京的御台场和岛根。





◀最能表现出找外景成果的，说不定就是登场在第2作的理发店。跟实际画出的背景相比，成果一目了然



◀第 2 作的主要舞台之一，东京•御台场的公寓。过道上的自行车等充满生活感的小物件直接在剧中也有登场。



▶第 1 作舞台东京•练马的光丘住宅区。浮现在暗夜中的住宅区的氛围在第 1 作整体都有很大反映。



◀岛根的理发店内。小物件的细节、角度等都活用在实际的场景中。

「第 1 作找外景是跟导演和山下君去的。因为实际数码兽搞事是在那段时间的，所以我们从深夜 12 时到早上 4 时一直游荡在光丘住宅区周边……挺可疑的（笑）。于是，就这样经过几天后，就扑通地收到了堆得山一样的照片」（德重）

「岛根是只有导演和我 2 人去的。坐着出租车跑来跑去，找不到一个令人满意的地方实在很头疼，不过这时发现了一家理发店。于是进去逛了下之后就说『真是家不错的理发店啊』，然后就改成了有理发店出场的设定了吧。最初是借用文化馆里计算机教室的电脑的设定，但实在没有好的文化馆。结果就变成理发店，变得有趣了。理发店是大家都去过一次的地方，所以会很能想起这种“气息”吧。有这种真不错啊」（田村）

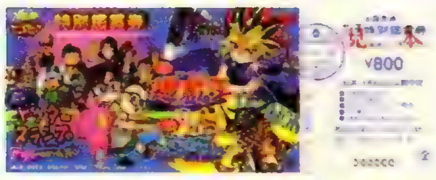
「有照片的话，作业方面就很轻松了。因为是现实世界作舞台，如果有照片的话那就能代替美术设定了。不过可能美术工作人员就很要命了。因为照片的信息量很多啊。就算是光丘，要画公寓的窗户也是很麻烦的吧」（山下）

「根据找的外景不同，有些场面是容易搞而有些不容易的。不容易搞是因为如果拍了外景，那普通的导演就会想直接拿来用了。就是太过依赖照片了。胡乱地追求真实真实……就会变成这样。但是我并不认为照搬照片就是真实的。得去重新省略些东西补充些东西，如果不“再构成”的话，画就不“像画”。不在某处撒个谎是不行的。就算特别辛苦地去照原样描了照片，看它的人也并不会有任何感动的。真实是不用说，而正因如此才没有趣味。不过就这部作品来说，已经搞出了“光丘住宅区”这个实名了，还是很难去撒谎的」（德重）

DIGIMON MEMORIAL 1999

『数码兽大冒险』回忆道具

剧场版第 1 作在「99 年春 东映动画节」公开（同时上映的是『ドクタースランプ アラレのびっくりバーン』『游☆戏☆王』）。这里就介绍包含非卖品在内的关联项目。CD 相关的还有得手的可能，所以就去拿到吧。



■ 特别鉴赏券<绝版>

全国共通的预售券。混有同时上映的角色们，还有 WIZ 弄的滚球兽、亚古兽、暴龙兽 3 只登场。



■ 场刊

'99 年上映剧场贩卖的动画节场刊。（A4 纸）『数码兽』记载在场刊中心的双开宽阔志面上。

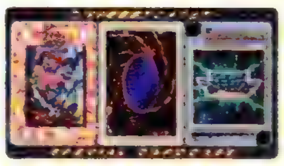




■ 预售券　购入特典
特制 CARDDASS<非卖品>

预售券购入者的特典。是万代发售的 CARDDASS 特别版。插图是暴龙兽在搞出百万火焰。HP 居然是无限大！？





■ 来场者
特典 CARDDASS<非卖品>

和预售券购入特典同样的特别版 CARDDASS。以暴龙兽、鹦鹉兽和太一为中心，摆出着剧场正片的镜头。HP 是无限大。...说不定太强了？



■ 宣传用海报<非卖品>

动画节宣传用海报。TV 系列开始前，动画『数码兽』第一次问世的值得纪念的海报。虽然构图简单，但漂亮地表现出了世界观。



■『数码兽大冒险 歌与音乐集 Ver.1』<发售中>

产品编号：NECA-30001　定价：3000 日元（含税）发售商：NEC InterChannel

收录了『02』也有登场的太一与亚古兽的歌。『数码兽』『02』各个角色一直发售到了 12 个。<价格/1300 日元（含税）。

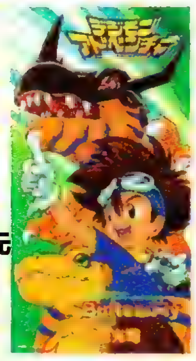


■『数码兽大冒险 歌与音乐集 Ver.2』<发售中>

产品编号：NECA-30018　定价：3000 日元（含税）发售商：NEC InterChannel

第 2 张 TV 系列原声音乐集。和『Ver.1』同样，收录有『Butter-Fly』（剧场版尺寸）#2。还收录有在剧场版中使用的『波莱罗』。

■OP 曲『Butter-Fly』单曲 CD」<发售中>



产品编号：NEDA-10001　定价：1050 日元（含税）

发售商：NEC InterChannel

节奏不错的曲调与高音很配。这是给人"说到『数码兽』就是这首曲子！"印象的和田光司先生唱的 TV 系列 OP 单曲 CD。也被用为剧场版的 ED，收录有这单曲的完整版。

◎『数码兽』的回忆

最初要我来唱『数码兽』的 OP 曲的时候，我真的是很高兴。不管怎么说毕竟是我的出道曲...或许是用情最强的了。『Butter-Fly』的录音对我来说全都是初体验，所以十分紧张。途中，腹肌和背肌都痛了，暂时休息了会，虽然有几个意外情况，但总算是平安地做出个不错的东西了。录音时想得最多的就是「怎么做才能更好地传达给可能会看『数码兽』的各位呢？」。但在看了后来活动等中大家一起唱的样子之后，就感觉到能按我的风格去传达了。现在我为能再各种地方见到大家感到十分开心。能够参加『数码兽』真的是由衷地感谢。而对我来说，『Butter-Fly』是满怀着回忆的重要的重要的一曲。



和田光司 わたこうし　简介/ '71 年 1 月 29 日出生。出身于京都府福知山市。17 岁时着迷于朋友的吉他开始玩音乐，一边在 Live House 活动，一边不断投送展示磁带，这个展示磁带就成了契机，'99 年凭借『Butter-Fly』出道。

『数码兽大冒险 我们的战争游戏！』
回忆道具

第 2 作在「2000 年春 东映动画节」公开（同时上映的是『ONE PIECE』）。这里也介绍包含非卖品在内的关联项目。CD 相关的跟第 1 作同样，还有得手的可能。



■ 宣传用海报<非卖品>

动画节的宣传用海报。这时候是 TV 系列爆红之后，认知度也提升！有「诞生吧！奇迹的究极合体数码兽」文稿，但没有奥米加兽的身姿。这是让全国『数码兽』粉丝孩子们心动的海报。



■『数码兽大冒险 02 歌与音乐集 Ver.1』<发售中>

产品编号：NECA-30024　定价：3000 日元（含税）发售商：NEC InterChannel

TV 系列『数码兽大冒险 02』的原声音乐集。主要是『02』的歌和音乐，但也有收录剧场版第 2 作的部分 BGM 和剧场尺寸的主题歌『作品 No.2「春」A 大调~我们的战争游戏！~』作为附赠音乐。另外，第 2 作的 BGM 也有用于迪亚波罗兽复活的「2001 年春 东映动画节『数码兽大冒险 02　迪亚波罗兽的逆袭』」，那个声轨 CD 是完全版。



■ 插入歌『brave heart』单曲 CD<发售中>

产品编号：NEDA-10004　定价：1050 日元（含税）发售商：NEC InterChannel

TV 系列进化时播放的宫崎步先生唱的插入歌。剧场版第 2 作也在亚古兽和加布兽进化为究极体到光子郎奔向厕所这个绝妙的期间使用。

■ED 曲『作品 No.2「春」A 大调~我们的战争游戏！~』单曲 CD<发售中>



产品编号：NEDA-10020　定价：1050 日元（含税）发售商：NEC InterChannel

因美美的声音为大家熟知的前田爱小姐，也就是 AiM 所唱的 ED 曲的单曲 CD。小提琴的音色与清爽的歌声给人留下印象。在电影结尾播放这首歌，感觉到温暖的人也不在少数吧。

◎『数码兽』的回忆

『作品 No.2「春」A 大调~我们的战争游戏！~』。这乐曲从标题看就很古典，我在唱的时候是给起了另一个标题的，决定为这个标题是不久后的事了。大概...是「剧场作品第 2 作！而且是“A 大调的曲”」吧...虽然是我自顾自理解的...真相到底怎样呢？（笑）乐曲本身也是我至今为止都没唱过的旋律，这曲子小提琴的声音也让人很爽，导演细田先生跟我说希望有从电影正片中手上捏一把汗的展开一转变成在最后的最后安心喘息的感觉，于是就尽可能地放松肩膀，把“我”所拥有的巨大期待感给珍重地唱了出来。在 TV 之后连剧场作品都能唱真是十分感谢，我还感到很幸福。如果大家听了这曲子后会觉得电影的「那个场景被我想了起来！」，能成为这样令人印象深刻的曲子我就高兴了。



AiM エイム　简介/ '75 年 4 月 19 日出生。出身于兵库县神户市。所属青二制作。在作为声优前田爱正出演『菲力猫』玛琳角色、『ムーぽん』ミーにゃん角色等。作为 DJ、歌手等活动范围很广。2000 年 4 月开始以“AiM”名号干音乐活动。



■特别鉴赏券<绝版>

全国共通的预售券。跟认真表情的太一与大和相比，其他「被选中的孩子们」被描绘为了我行我素的表情，有点有趣。标题边上有剪影的迪亚波罗兽。



■ 场刊

2000 年上映当时，在上映馆卖的动画节场刊。（A4 纸）里面有夹着 A3 大小的新海报。

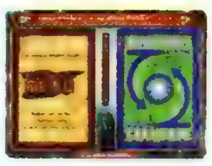




■预售券　购入特典 特制 CARDDASS<非卖品>

万代发售的「数码兽卡片游戏」特别卡片。让自己的数码兽不用进化条件就能变成究极体，还能让对手失去点数变为 3 倍的惊异程序卡。





■ 来场者 特典 CARDDASS<非卖品>

这也是「数码兽卡片游戏」的特别卡片。和市场卖的战斗暴龙兽是不同版本，能力值基本一样，但进化条件不同。希望喜欢卡片战斗的人收了这一张。



2000 DIGIMON ADVENTURE CHILDREN'S WAR GAME

2000 年春　东映动画节『数码兽大冒险　我们的战争游戏！』

2000 年春——将网络加入故事的剧场版第 2 作。登场人物散落在各个场所，展开各自的剧情。在向目标前行的主人公——太一面前，等待解决的难题不断出现。为了跨越过去需要发挥的是智慧与勇气，还有，一点点的奇迹——遍布的伏笔与持续扩张的剧情，向着最后「打倒敌人」这个零时间一口气聚集起来。

通过走在真正娱乐电影的王道上的优秀构成，观众不知何时进入了作品世界，与主人公们共同「体验」了……！！



太一「给我！！」　光「不行」

太一「给我！！」　光「不行」

太一「给我！！」　光「不行！」

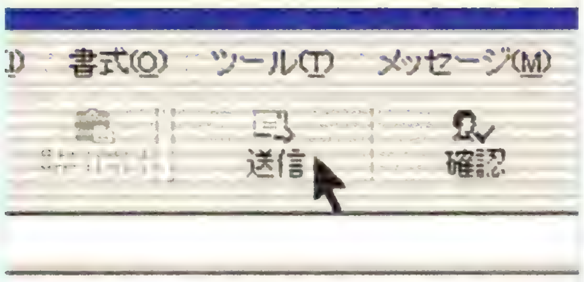
太一纠缠着要把光的礼物抢过来。

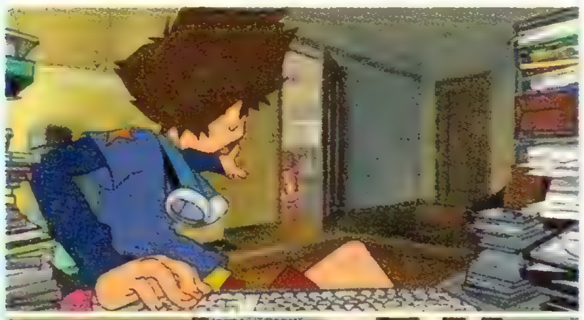


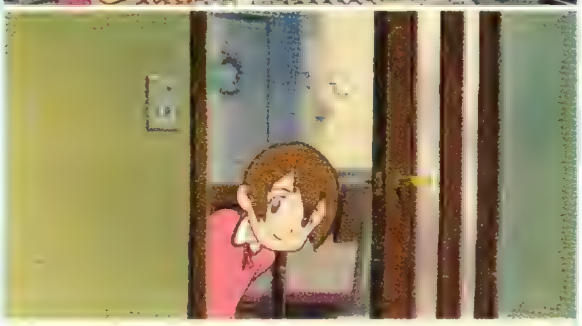
太一「小气！！」

光「要送信的话就是这里。我按」

光擅自把太一的邮件给发了出去。





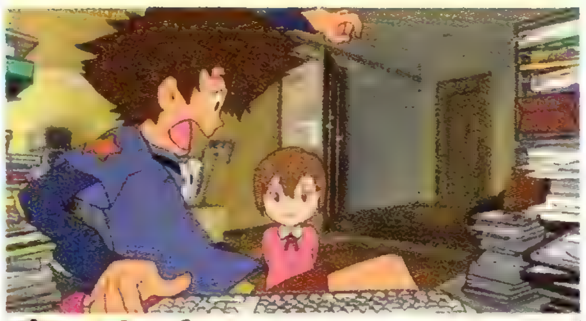


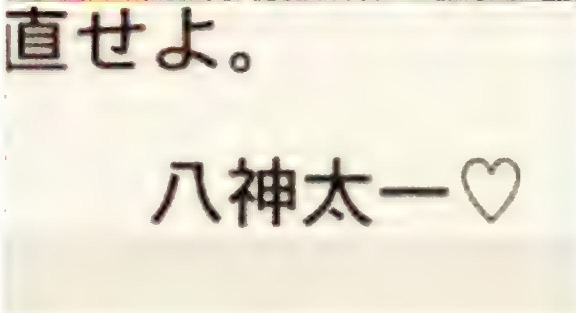
太一「喔、喂！？别随便送出去啊！！」

光「要送给谁啊？」

太一「给谁都行吧！」

光「小气。我难得指点你了…」



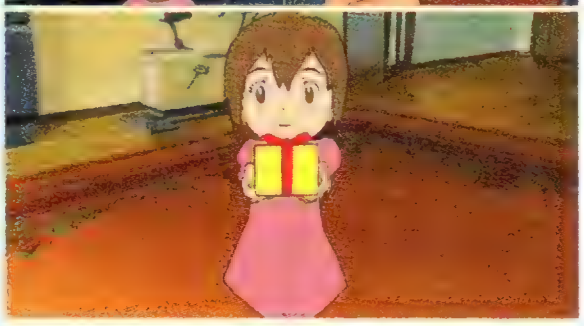


光「啊，在写信」

太一「呜哇！？」

吃惊的时候碰到键盘，在邮件上打了个心形上去。



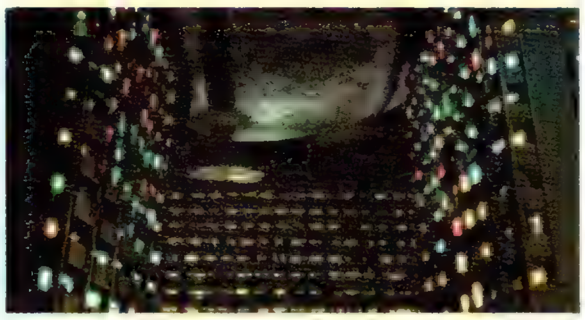


太一「别、别随便看啊！！……啊咧，你要去哪啊？」

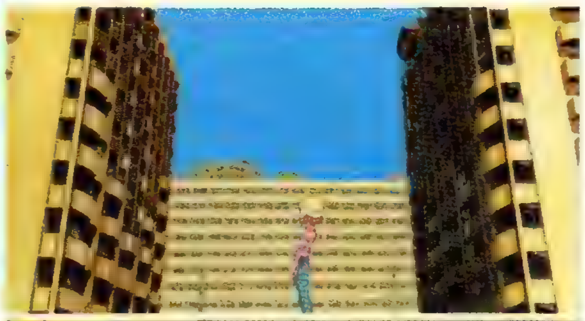
光「去朋友的生日会。然后这个是礼物」

太一「哼—…」

太一对光的礼物表示出了兴趣…。



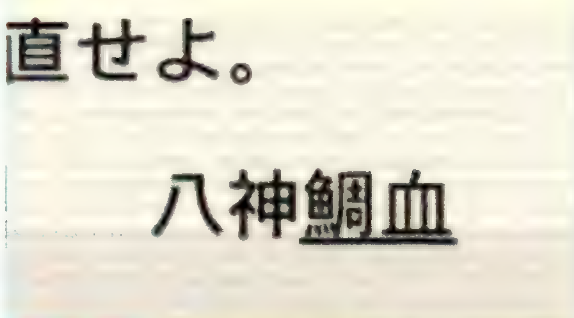
春假某天的晚上。太一所住的公寓上方，慢慢降下了个巨大的蛋。它突然分成了两半…。

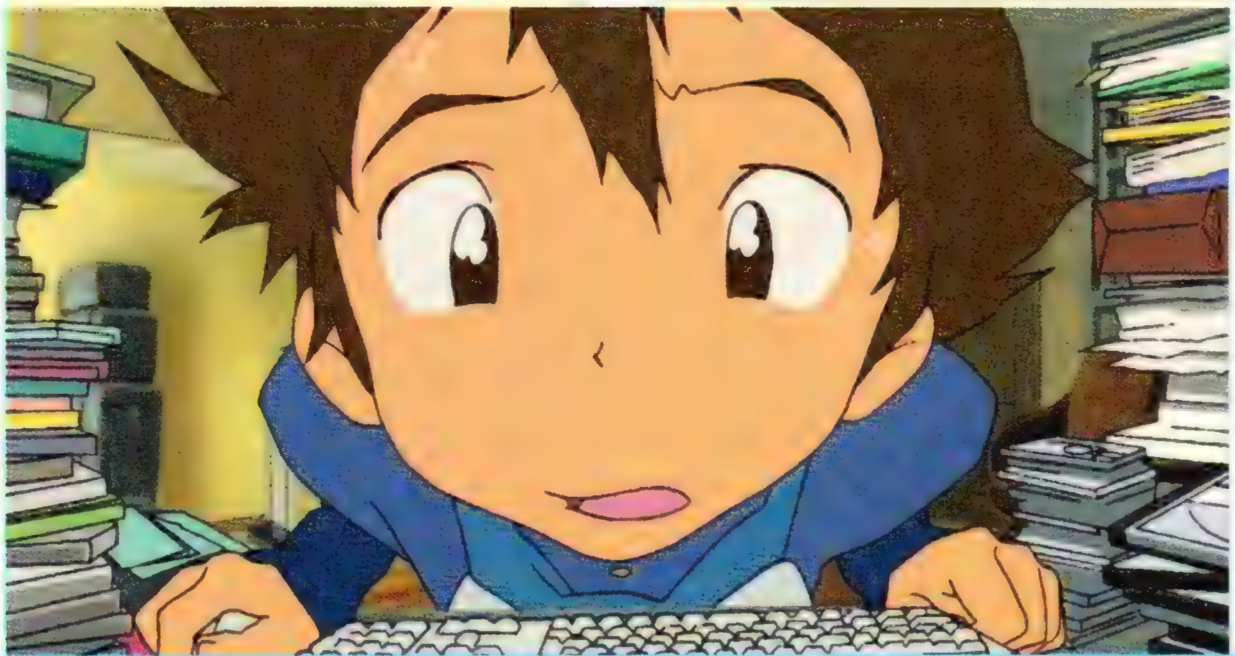




场面变到白天。空抬头看着太一的公寓。另一方面，太一在拼命地写着信。

太一「『给•阿•空。之•前•是•我•不•好。心•情•好•起•来•吧。八•神•太•一』……嗯？」





「给·阿·空。之·前·是·我·不·好、心·情·好·起·来·吧。」

太一「哈啊~啊…」

太一还不习惯用电脑。鯛血→对置→大知→太一，终于成功变换到了自己的名字。

N O T E S

波莱罗 1

■ 已经是主题曲了？能使人感受到与剧场版第 1 作的连续性，但这部电影里被用到的只有这开头部分。音源和第 1 作一样。顺带一提这个『波莱罗』并不是演奏整一曲的，而是根据负责音乐的有泽先生的编曲，配合曲子的进行分成第 1 阶段~第 4 阶段 4 各部分录音的。在这里使用的是其第 4 阶段。

飞机云 1 2 -1

■ 在剧中反复登场，给人留下强烈印象的伸展在蔚蓝天空中的一条飞机云。与被切成四角的蓝天所创造出的框架相对，延伸到对角线上的白线令人想到几何学的抽象绘画。剧中随处可见的这个形象令人觉得是在预告最后要落下的核弹…。

■ 飞机云出现在刚才的镜头中数码世界伴随着『波莱罗』一同降落的场所。这怕不是在表示这飞机云担当的角色相当于第 1 作中的『波莱罗』（把握电影整体的节奏，告知异世界的接近）。也就是说这飞机云就是『波莱罗』本身，或许可以说是视觉化的音乐。

对声音的讲究 1 2 -1

■ 在空登场前横穿过画面的孩子们的声音在周围的高层公寓间回响。和第 1 作同样，背景的环境音也费了心思。

对声音的讲究 2 8

■ 太一和光围绕礼物展开的攻防战。其中有为了补足（或是装饰）动作而加入的奇妙效果音。与第 1 作相比，这第 2 作有很多补足角色动作及心理的效果音。

飞机云 2 11

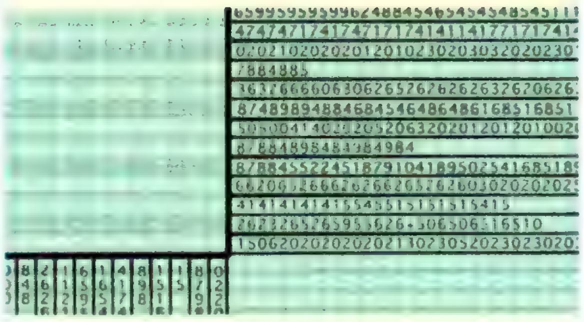
■ 与开头的飞机云相反，这次是云是从左边向右边延伸。

光子郎的房间 12

■ 桌子上有两台塔式机箱，还有总是带着走的笔记本电脑。

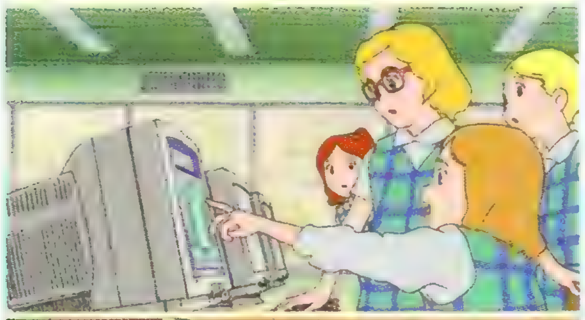
全世界的孩子们 1 13

■ 发现网络数码兽的全世界的孩子们。场所从上往下是，悉尼、安克拉治、芝加哥、纽约、布宜诺斯艾利斯、曼谷、香港。在布宜诺斯艾利斯好像有接着第 1 作的双胞胎登场…。



光子郎「嗯？…这什么？」

光子郎在连接网络的时候发现了奇妙的数据，然后移到笔记本电脑上进行了详细调查…。



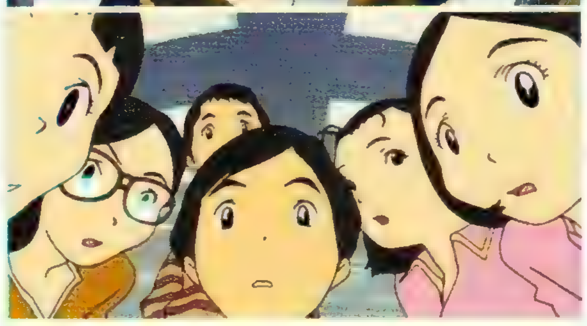




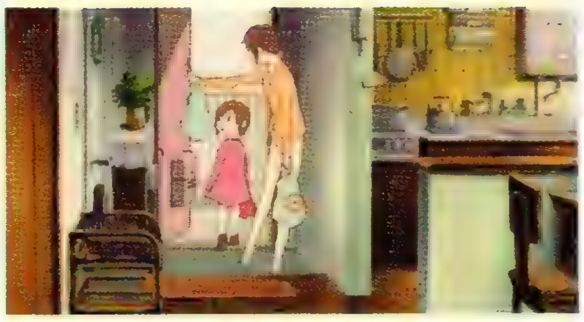








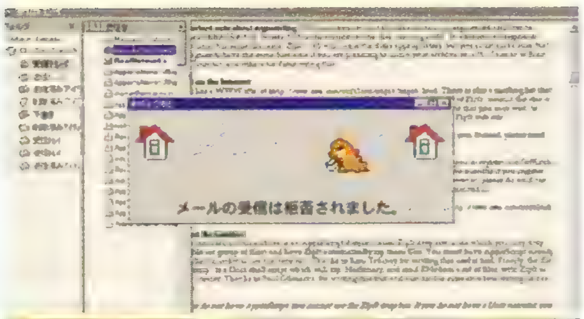
13 同时世界各地的孩子们开始发觉到了出现在网上的那谜之数据的存在。



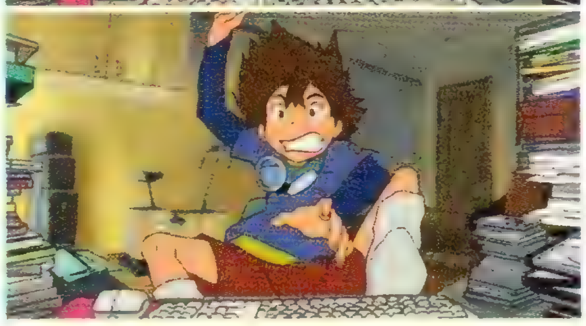
光想要出去的时候，母亲买东西回来了。

母亲「啊啦，要出去吗？」光「嗯」

母亲「小心点哦」光「是—」







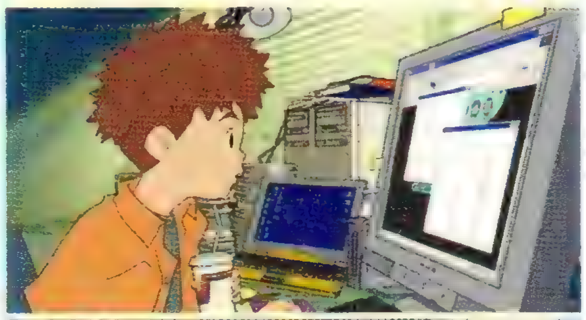
不知为何太一送去的信被拒收了。

太一「啊俩！？拒绝接收邮件……？空那家伙搞什么！不接受我给的邮件吗！！」

太一愤怒地摇晃椅子，但势头太猛，就这么倒了下去！

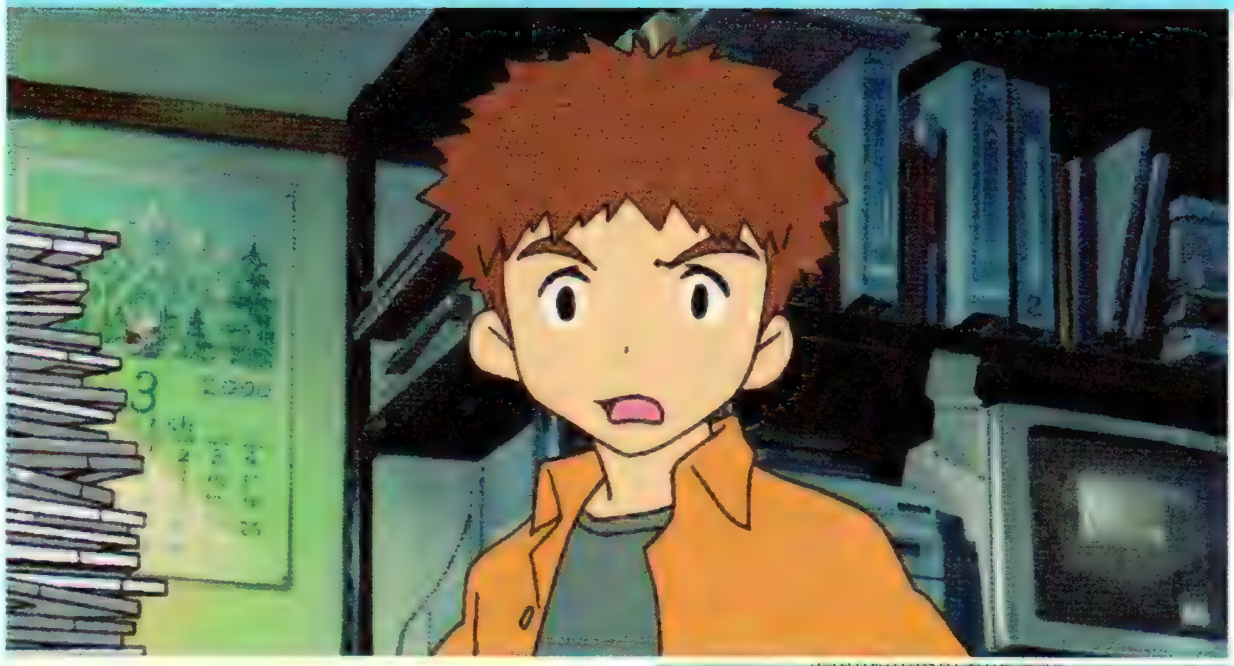


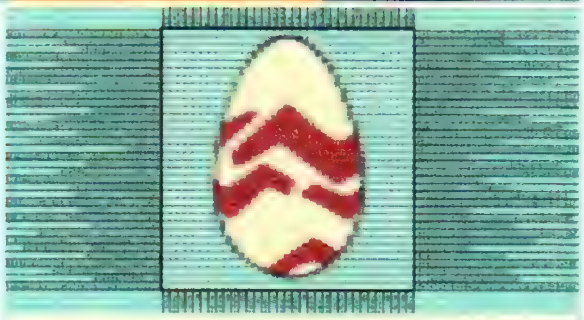
11 同时，在光子郎的公寓中…。





数…数码兽…？





谜之数据中数码蛋现身。

光子郎「数…数码兽…？」



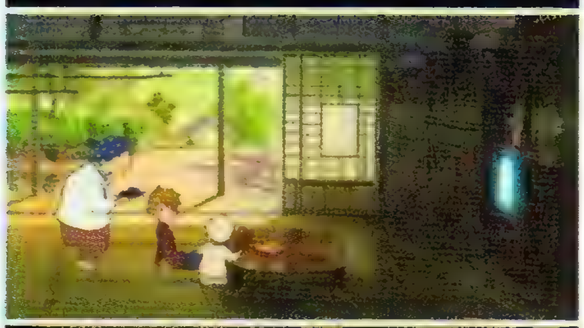


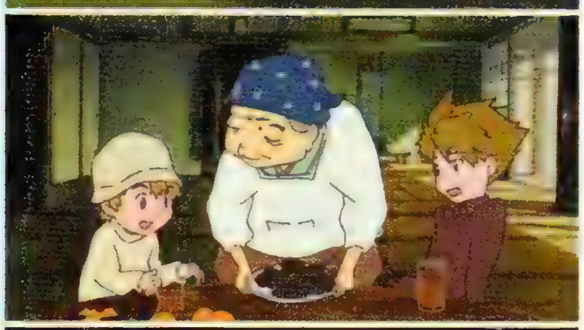






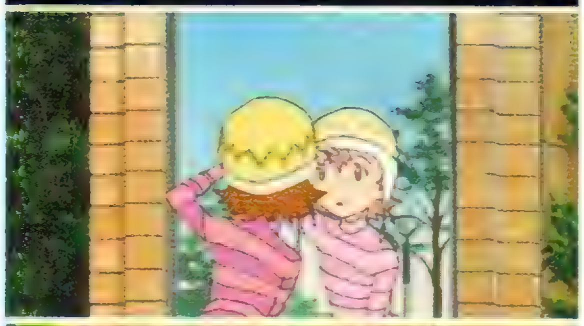












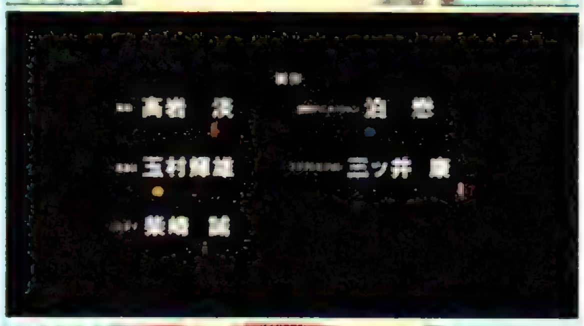


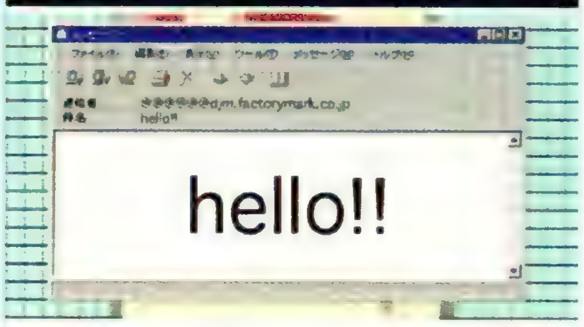












デジモンアドベンチャー

CHILDREN'S WAR GAME
ぼくらのウォーゲーム!

N O T E S

OP 序列 2

OP 曲是接着第 1 作 ED 的『Butter-Fly』。

副标题『CHILDREN' S WAR GAME』和工作人员表的设计是也设计了本书的设计工作室 O Five Remix。。

Hello!! 2 – 3

刚出生的网络数码兽送来的招呼信。计算机制造商苹果公司在 1984 年发表 Mackintosh 时，有个在制品屏幕上显示「hello」文字的广告照片。网络数码兽的「hello!!」怕是从这里来的想法。

御台场 2 – 7. 10 13. 16. 22 25

作为这电影（当然也包含 TV 版『数码兽』、『02』）舞台的城市。东京都港台台场。为缓和市中心一极集中，东京都进展开发的临海副都心的一部分。聚集有以大摩天轮为首的娱乐设施的调色盘城、有人工沙滩的御台场海滨公园、TV 版『数码兽』系列放送中心台富士电视台等都在这里。

百合鸥 2 – 10

正式路线名为「东京临海新交通临海线」，株式会社百合鸥运用的新交通系统。全车辆由计算机中央控制，无司机运行。有卖使用『数码兽』角色的路线用充值卡（海鸥卡）等，和『数码兽』的因缘很深。顺带一提丈所在的车站貌似就是御台场海滨公园站。

老奶奶的家 2 – 18～20

在岛根的大和与岳的祖母的家。是父亲还是母亲的老家并不明确。两人看到御萩的表情很有趣。岳好像非常喜欢御萩，但大和貌似不喜欢。

TV 播的是春天高校棒球的转播？顺带一提岛根貌似没有符合「岛根」「宍道商」校名的高校。

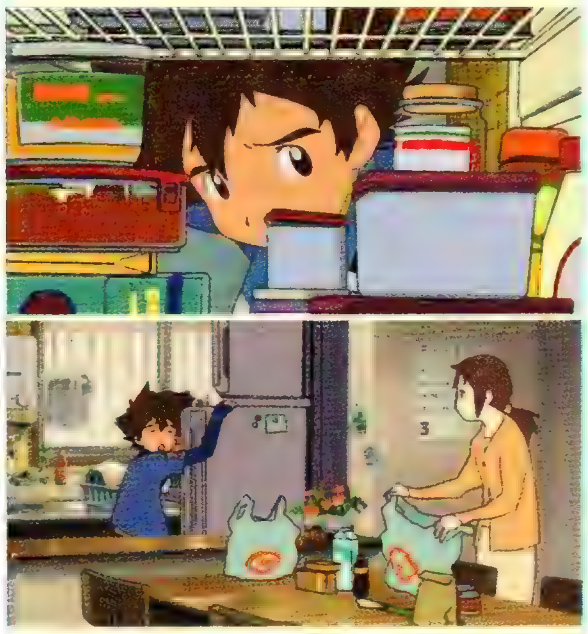
光和朋友们 2 – 22 23

光她们来到生日的朋友堀千里（ほりちさと）的家。等不耐烦样子的千里酱很可爱。

放在玄关边的独轮车很细致。第 1 作中太一家的玄关边也放有自行车。

百合鸥与摩天轮与飞机 2 – 25. 27

百合鸥的高架线作出的直线与摩天轮的圆，还有通过的飞机，画面非常能构成一幅画。第 2 作中这种绘画般的构成画面随处可见，成为点缀。



太一向冰箱中看去。

太一「诶—，就没什么东西吗？」
母亲「嗯—？」
太一「啊—啊，光那家伙等下就要去生日会上吃蛋糕了」
母亲「就蛋糕这种东西我来烤给你吃吧」
太一「嘿—哒」
母亲「说真的啦。帮我拿出蛋蛋」
这时玄关的门铃响了。
太一「啊」
母亲「那—啥小麦粉是买了的吧…」

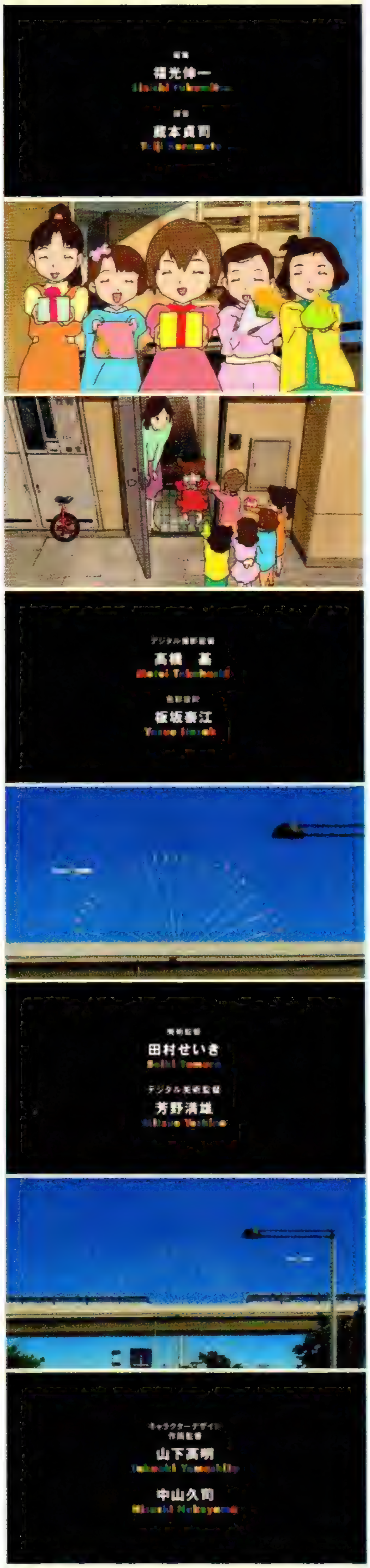


太一跑到玄关一看，是光子郎。

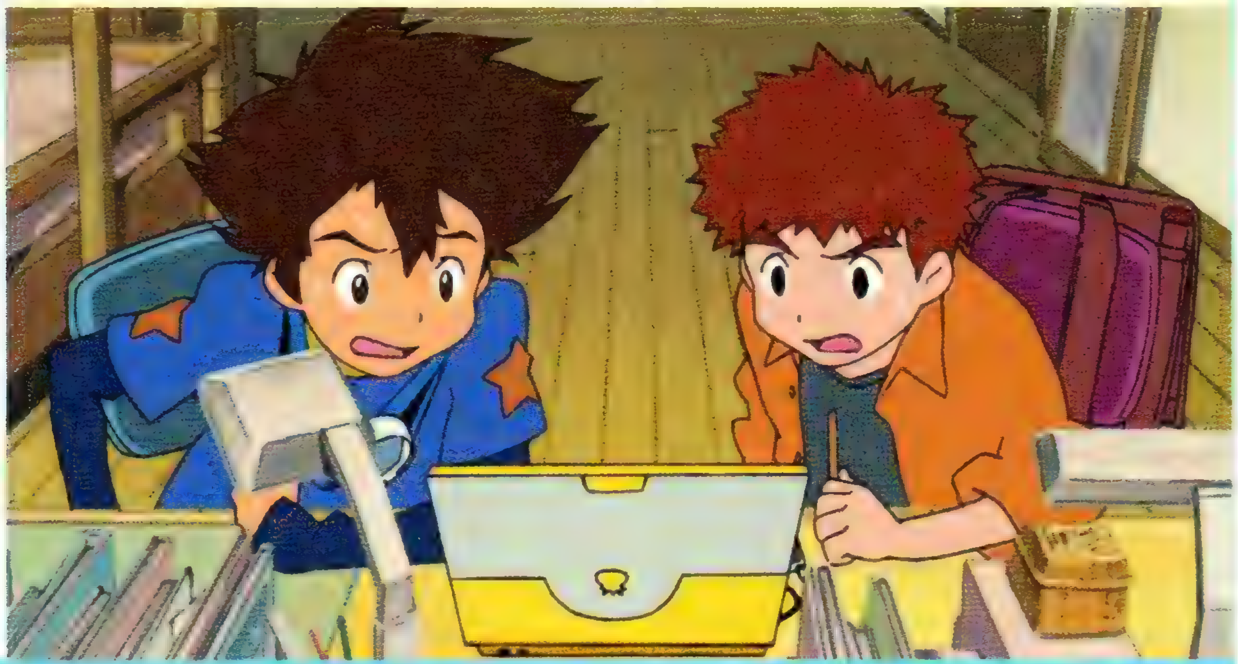
太一「哟光子郎。进来吧」
光子郎「蛋、蛋蛋要…」
太一「蛤」
光子郎「蛋要孵出来了！」
太一听了这话，把目光转到手中的蛋上。
光子郎「不是那个！是数码兽的蛋！！」



母亲「啊啦，光子郎君欢迎啊」
光子郎「…您好」」



OP。与新数码兽相反地，「被选中的孩子们」正在各自过着春假。



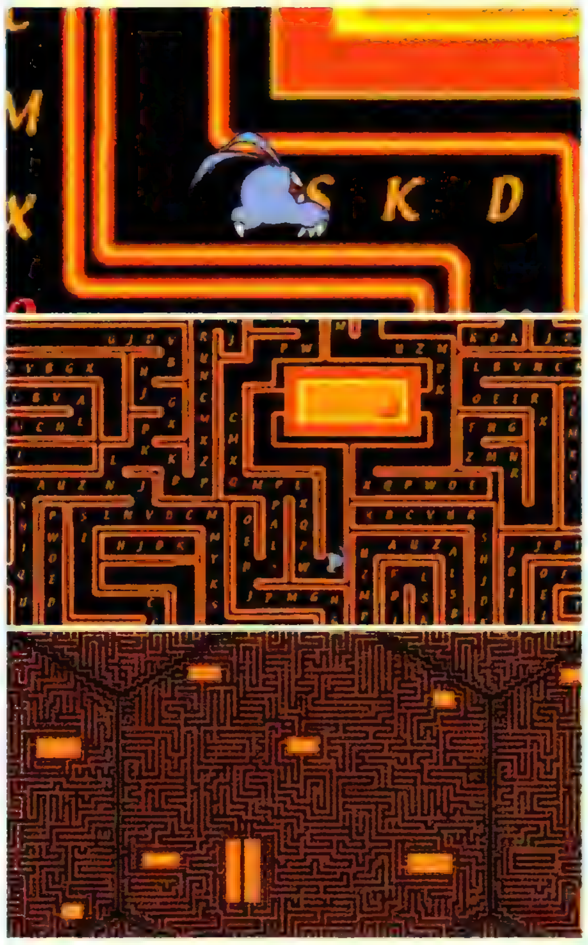
「肚子饿啦！？」



这时，全国的收银机开始发生异变。

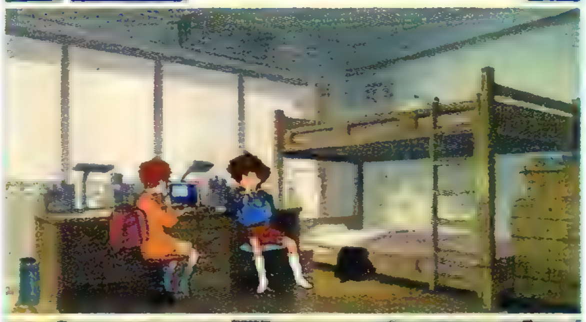


太一、光子郎「啊…」
太一「进化了」
水母兽进化为钩爪兽，向太一他们送去了邮件。
光子郎「这是…来自水母的邮件…肚子饿了…」
太一「蛤？肚子饿啦！？」



光子郎「这家伙…吃着数据变大了！」
钩爪兽在迷宫般的网络中不断食着数据。
光子郎「好厉害的食欲…现在还是幼年期，但再这样持续进化下去的话网上各处的数据都会被吃尽的！！」
太一「数据被吃掉会怎么样？」
光子郎「所有计算机都会暴走！」
太一「…此话当真！」







光子郎在太一的房间打开笔记本电脑，让太一看他在网上发现的数码兽。

太一「这家伙什么东西，跟水母一样」

光子郎「是没见过的新种数码兽吧？」

太一「还挺可爱的嘛。这家伙怎么啦？」

光子郎「貌似是计算机的漏洞从各处聚集过来，就成了蛋了」

太一「你怎么知道这种事啊」

光子郎「我一个住在洛杉矶的邮件伙伴解析了蛋壳的数据构造。那家伙虽然还是小学生，但也已经上大学了」

太一「我也是小学生，但我只上小学…」



#03 DIGIMON 2000





客人在便利店想买巧克力。
店员「125 日元…啊！一、十、百、千万、十万……是 100 万 125 日元…」
客人听了价格不禁掉了钱。

客人「为什么非得付这么多不可啊！」
收银机异常的金额让超市陷入了大混乱。TV 新闻有播。
TV「全国各地的超市及便利店相继发生 POS 系统的故障。因此收银机十分混乱，有关人员正忙着寻找对策」
太一的母亲侧视着 TV，拿着乌龙茶想进入儿童房。
母亲「太一，我进来咯—」



母亲打开房门的瞬间，太一飞奔出来。
母亲「啊啊~！这么慌张干嘛啊」
太一「我要用爸爸的电脑！」
太一和光子郎心无旁骛地向父亲的书斋奔去。



母亲「那拿着这个」
光子郎一口气喝干了太一母亲拿出的乌龙茶。
母亲「啊啦？就这么渴吗？」
光子郎「多谢款待」
光子郎还回玻璃杯赶紧向太一追去。



店员「欢迎—」
在某个超市。主妇在看着金枪鱼的价格。
主妇「百万日元…」
又确认了下青花鱼的价格。
主妇「百万日元…」

N O T E S

从水母兽进化成钩爪兽 1 . 2
食着计算机数据成长的网络数码兽的幼年期与成长期。顺带一提钩爪兽送来的邮件的地址是<@@@@@@djm.factorymark.co.jp>。似乎这之后登场的连锁便利店的计算机系统内有钩爪兽存在。

数据的迷宫 3 −1~3
食着计算机数据的钩爪兽这令人联想到街机游戏『吃豆人』的描写十分优秀。镜头逐渐远离，巨大迷宫整体显现出来的演出很有趣。

每日超市 6
鱼的包装上的制造年月日、赏味期限都是 2000.3.4。是这部电影公开的日期。顺带一提，超市地址练马区东大泉是东映动画的工作室所在地。

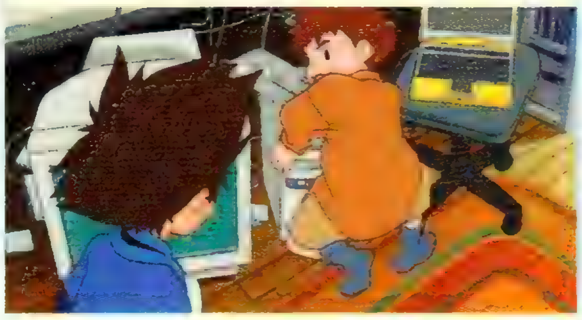
六边形的条形码 4 ~ 6
在混乱的描写中反复加入条形码的镜头，诞生出了独特的节奏。随着混乱的增加条形码的数量也增加下去，很有趣。

含『数码兽』剧场版第 1 作、第 2 作在内，可以说是细田导演演出的特征的，就是这场景中显著的「反复」构造吧。从大的地方来说就是第 1 作的『波莱罗』及反复进化的亚古兽、第 2 作太一他们攻击→失败的反复等电影本身的构成，从小的地方来说就是把像条形码这样同样的图像进行反复的镜头模块，在各种地方都有「反复」的构造。这种「反复」的构造，换一种说法就是极简主义所诞生出的毒品节奏，或许可以说是细田导演作品的巨大魅力。

POS 系统 7
Point of Sales 的略称。使用二维码等来实时收集商品的采购、在库、贩卖、顾客等情报，由计算机管理的系统。



太一在电脑前急得团团转。
太一「那—啥，该怎么办来着…」
光子郎「我来干！」
太一「拜托了，我都不懂」
光子郎代替来设定电脑。
光子郎「这个是跟电话连着的吧？」
太一「诶？啊…啊啊，叫 ISDN 还是啥」



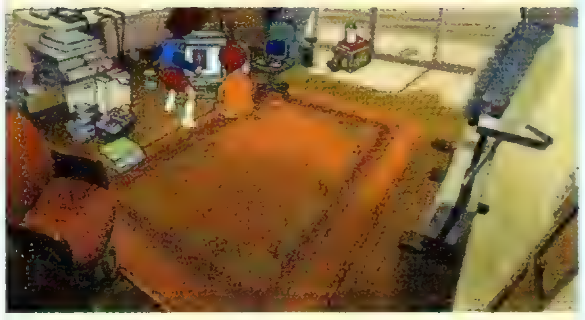
太一「呐啊，那个水母一样的家伙，能把它从网络里消去吗？」
光子郎「怎么消去？」



太一「让电话公司或是计算机的专家知道那个水母的事…」
光子郎「没用的。刚才说过的洛杉矶的邮件伙伴通知了各种机关，但好像对方都不当一回事」
电脑设定终于结束，试着接上了网…。
太一、光子郎「啊…！！」
太一「已经进化了…」
光子郎「变成成长期了…」



钩爪兽进化成哈哈兽！
太一「不得了…可不得了哇光子郎！！」
光子郎「不趁现在打倒的话…」
太一「怎么办！？」
光子郎「就是…」
光子郎一时语塞。
太一「只能看着这家伙进化吗！？」



两人在电脑前束手无策。
太一「这种时候要是亚古兽在的话…」
亚古兽「太一~」
太一「啊~亚古兽…」
亚古兽「太一~~」
太一「你要是在的话…」
亚古兽「太・一！！」
太一「蛤！亚古兽？是亚古兽吗！？喂！你在哪亚古兽！？」
太一终于发觉了亚古兽的声音，向周围东张西望。



光子郎「太一桑，这个！！」
光子郎笔记本电脑的屏幕上有亚古兽和玄内的身姿。
太一「哈！？亚古兽！！」
亚古兽「太一~！！」。

#04 DIGIMON 2000

NOTES

爸爸的电脑 1 −2
■ 机种是 NEC 的 98-NX 的 VALUE 系列，‘99 年的样式。OS 是 Windows98 的 SecondEdition 吧。光子郎用 USB 电缆把自己的笔记本电脑接到了 PC98 上。通过「网络连接共享」可以让笔记本电脑也能上网。

■ 光子郎拼电脑这一连串描写的背景中，有加入硬盘的旋转声，这很细致。

ISDN 1
■ Integrated Services Digital Network（综合服务数字网）的略称，国际电信联盟钦定的数字通信国际规格。

哈哈兽 3 −2
■ 网络数码兽的成长期。显示哈哈兽的，貌似是 Web 浏览器 InternetExplorer5。

BIGLOBE 3
■ 就在哈哈兽显示在屏幕上之前，有出来个「BIGLOBE 连接中」。太一的父亲，或是光子郎加入了供应商 BIGLOBE？

■ 2000 年 1 月 22 日到 2 月 20 日，NEC 运营的网络服务供应商「BIGLOBE」上实施了与剧场公开联动的宣传活动。搞了会抽中剧场招待券的提问、预告篇的 Web 流播放和邮件新闻的配信等。

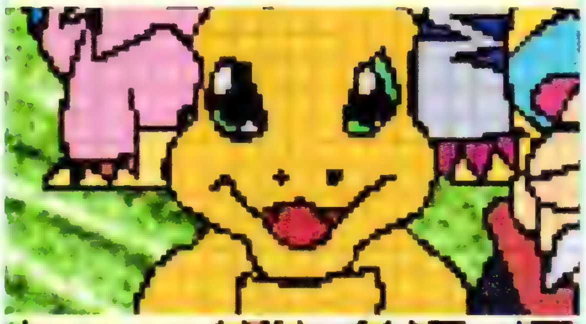
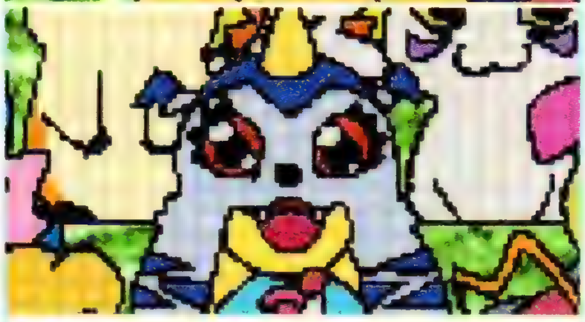
汗 4 −1
■ 在向光子郎方向转头的太一的特写中，眼睛周围有流出类似汗的飞沫。这是作画监督山下先生的想法，为了给角色动作加以点缀。在这镜头以外，也被用于角色焦急的场面中。

警报声（对声音的讲究 3） 5
■ 太一他们对进化的数码兽束手无策而呆然。背景中有着好像远处传来的警报般的声音。大概是表示太一他们心理状态的声音，酿造出了无法形容的不安感。

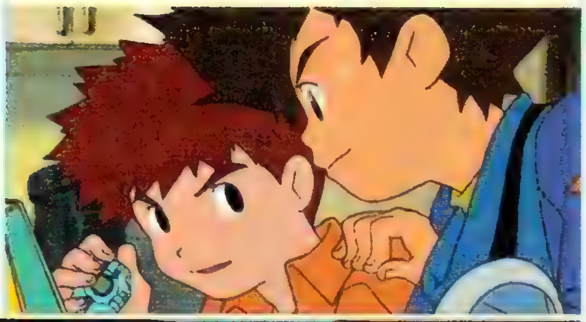
玄内先生的隐居处 8 −2
■ 粉色的熊运来邮件，这令人想起某邮件软件的设计十分优秀。变成点阵绘的数码兽们卡顿的动作很有趣。在与现实微妙地连接的同时，设定又在倾诉着客观上拥有的记忆与经验，描写很棒。

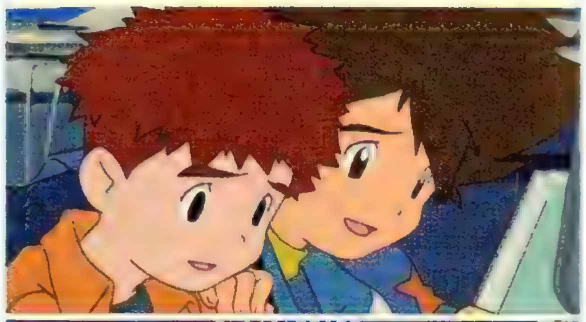
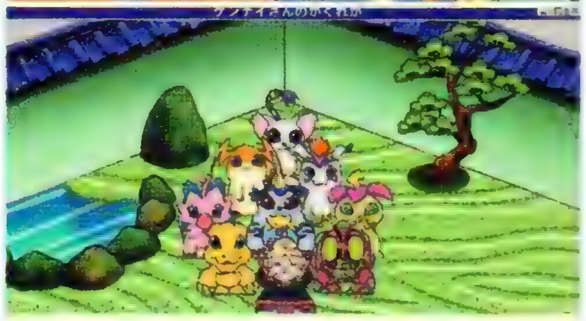



亚古兽他们「OK！！」
玄内「好，现在就把亚古兽他们送到网络中去，先等着吧」
亚古兽和瓢虫兽从玄内的隐居处被送去了网络。
太一「好—嘞，既然这么决定了我就跟大家联系去！」
太一站了起来，向起居室的电话而去。

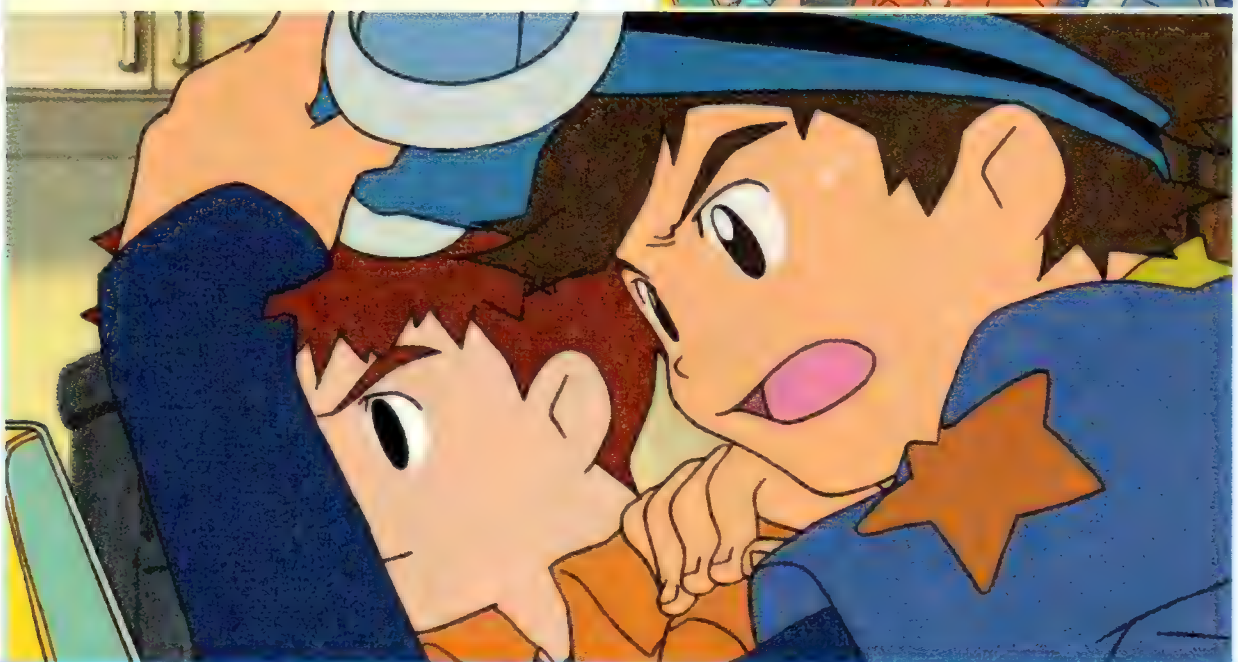



亚古兽「太一……我们，要战斗」
太一「亚古兽…可是啊」
加布兽「我们要进入网络里！」
巴达兽「就像太一你们救了数码世界那样！」
瓢虫兽「这次就由我们来帮助光子郎夯你们了！！」
光子郎「瓢虫兽…」



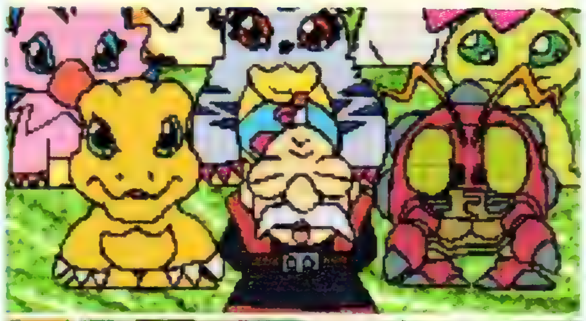



太一「亚古兽…！」
光子郎「玄内先生…」
玄内「吼吼吼吼，好久不见啦」
瓢虫兽「光子郎夯，还健康吗？」
光子郎「瓢虫兽！！」
比丘兽「呀吼—！」
加布兽「吼哇！」
巴鲁兽「身体好—！」
哥玛兽「洽—！」
巴达兽「嗨—！」
迪路兽「多谢多谢」
太一「比丘兽、加布兽、巴鲁兽…还有大家！」
太一与光子郎和怀念的伙伴们久别再会，露出了笑容。



「让你们进化！！」

太一因亚古兽他们的话语有了勇气，终于下定决心。
太一「……我知道了。拜托了各位！只能依靠你们了！！光子郎！数码器呢！？」
光子郎「当然带来了！！」
太一「好—嘞！！用我们的数码器，让你们进化！！」

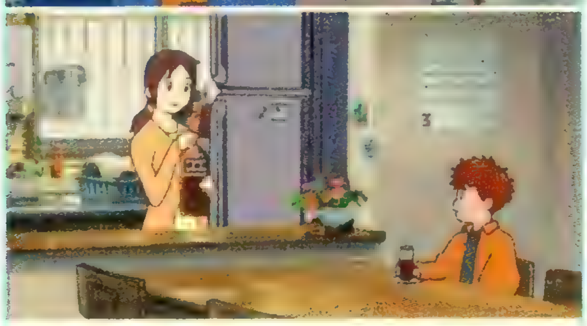



玄内「说起来你们知道那家伙吗？」
光子郎「是，是在网络中的新种数码兽吧」
玄内「吼吼吼吼，真不愧是你」
亚古兽「太一危险。那家伙是十分凶恶的数码兽」
瓢虫兽「要是放着不管的话，会不得了的」
太一「啊啊…但是怎么做打倒那家伙才好呢…」

「能再说一遍吗~」



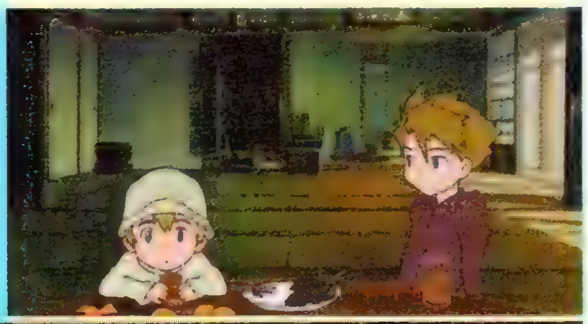




太一「………挂了……够了！下一个！！」
太一因突然被挂了电话而愕然。另一方面太一的母亲和光子郎在…。
母亲「光子郎君春假不去哪吗？」
光子郎「嗯，并不去哪」
母亲「真想出去到哪里啊—」



太一向美美家打电话。
太一「啊，喂喂！？」
但是，接到的只有电话应答机的声音。
电话应答机的声音「我是美美—！请留言！」
太一「美美酱！啊，我是太一，赶快跟我家联系，行吧！！」
太一烦躁着挂断了电话。
太一「真是的…每个家伙都这样…」

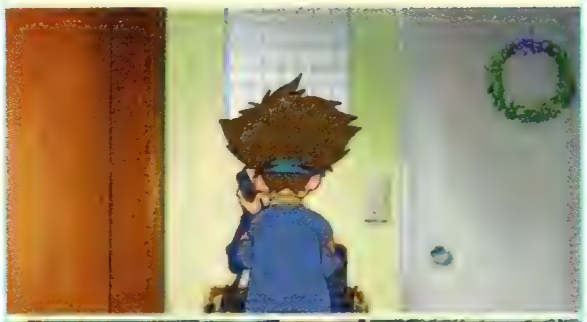


大和他们所在的岛根的祖母家。接太一电话的就是那祖母。
祖母「您是哪位啊？」
太一「是东京的八神！啊，不好意思那个…」
祖母「能再说一遍吗~」
太一「不是，那个所以」
祖母「好，好」
太一「请换大和或岳来接」
太一因这对不上话的对话而焦躁。





祖母「哈啊~那就是我家的孙子啊，真的是好孩子啊…」
大和「谁啊？」
大和有些在意电话的情形，向祖母搭话…。
太一「对不起，有重要的事要赶紧…」
祖母「啊—好好，这样啊…大和~」
祖母刚把头转过去，就把电话挂了。





太一首先给丈家打电话。
太一「啊，喂喂，我是八神。丈他…蛤？入学考试！？」
丈张皇失措地跑进入学考试会场。
太一「入学考试是…中学的！？啊啊…是…我知道了…」





接下来太一向大和家打电话。
太一「诶？大和出去了吗？岳也一起去了？那啥…去哪…诶？岛根！？」
光子郎「岛根……」
太一「那啥不好意思，能告诉我那边的电话号码吗？」
光子郎看着联系不上伙伴而感到不按。
这时太一的母亲来搭话。
母亲「光子郎君，要喝乌龙茶吗？」
光子郎「啊，我就喝了」



母亲「好—，久等了」
光子郎「啊，多谢」
另一方面，太一向大和他们的目的地打了电话。
太一「快接快接快接快接快接快接快接快接…啊，喂喂！」

#05 DIGIMON 2000



10 在生日会这个重要的场面上泼冷水的光一边顾虑着大家一边回答太一的电话。

光「诶—还不能回去啊。生日蛋糕的蜡烛还没吹灭啊」

太一「我知道啦！！那吹灭了蜡烛就赶紧回来！！」



太一越来越焦躁，另一方面母亲在让光子郎做蛋糕。

母亲「让你帮忙真不好意思啊—」

太一「诶 知道光去生日会那家的电话号码吗？」

光子郎「是这种感觉吧？」

母亲「对对，别让它结块了」

母亲一点也不给回音，太一最后大声起来。

太一「我的妈呀！！」

母亲「好好…那里有记录的吧叫堀的那家」

太一「什么嘛…真是…」



挂掉电话的太一不知为何很不好意思地喊了光子郎。

太一「光子郎！！」

光子郎「诶？」

太一「那、那啥…能够空家打个电话吗？」

光子郎「诶？空桑？太一桑去打不是比较…」

太一「得了快拿去！」

太一粗暴地扔出电话。

光子郎「呜哇！…哈啊…」

光子郎勉强着给空家打了电话…。

母亲「干啥？还要喊其他朋友吗？」

太一「我也要乌龙茶」

母亲「干嘛啦—，至少给个回复啊—」



女生们「恭喜—！」

生日会的堀家。千里酱就要把蜡烛蛋糕吹灭的时候啪地停下了动作。于是一个女孩子小声地喊出来。

女孩 A「…小光…」

NOTES

岛根的祖母 4 —2

■ 大和他们祖母的名字是绢。好像两个孙子可爱得她都没办法，是个说着换人来接电话就挂掉的糊涂之人。

岛根话 4 ~ 5

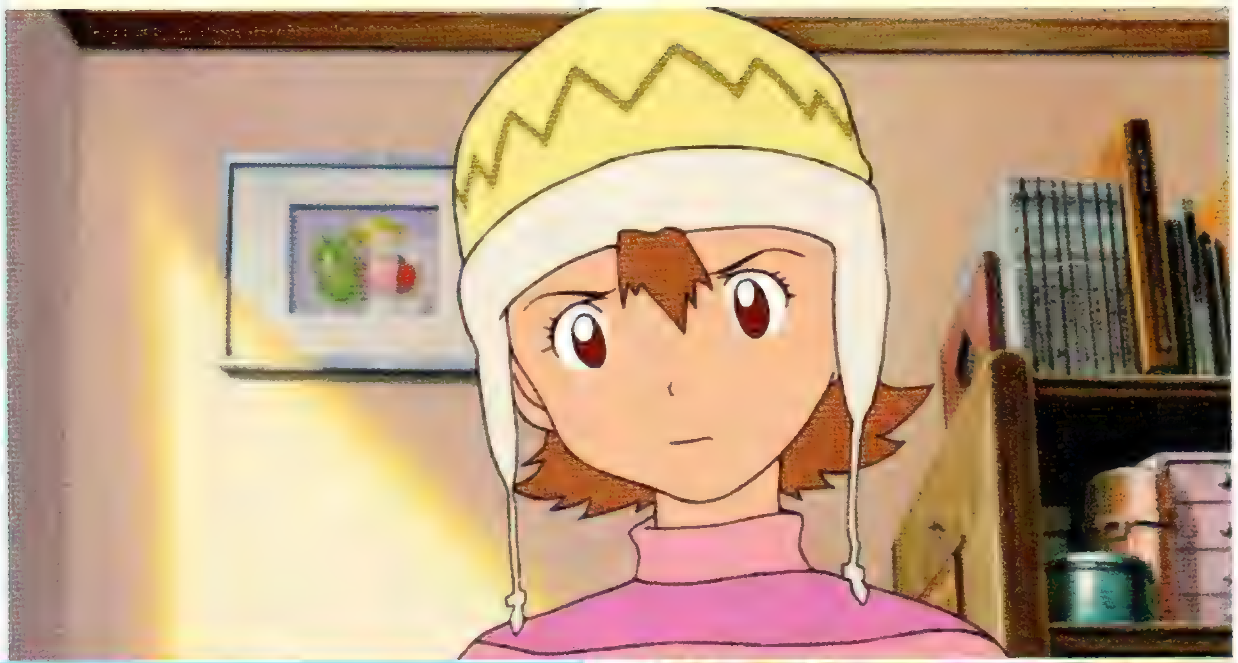
■ 「もいっぺん言ってごしならんかいねぇ～」=能再说一遍吗。「ごし」是岛根话「ごし」（～くれる）的活用形。顺带一提，这方言是在岛根报广播的本田久子小姐指导的。

对声音的讲究 4 5

■ 在祖母与太一的对话背后，大和向祖母问是在跟谁讲电话的「谁啊？」这一声与之重叠。特意让声音重叠，来通过声音扩展空间，立体感就产生了。

太一之母 2 ~ 11

■ 跟伙伴联系不上而焦灼的太一，和那些事跟她没卵关系和平地做着蛋糕的母亲之间的罗刹。太一越是焦灼，母亲的存在为太一的行动所带来的戏剧性就越是增加。再之，夹在两者之间的困惑的光子郎的存在为这一连串的场景搞出了风味。



「太一那个…傻逼！！」



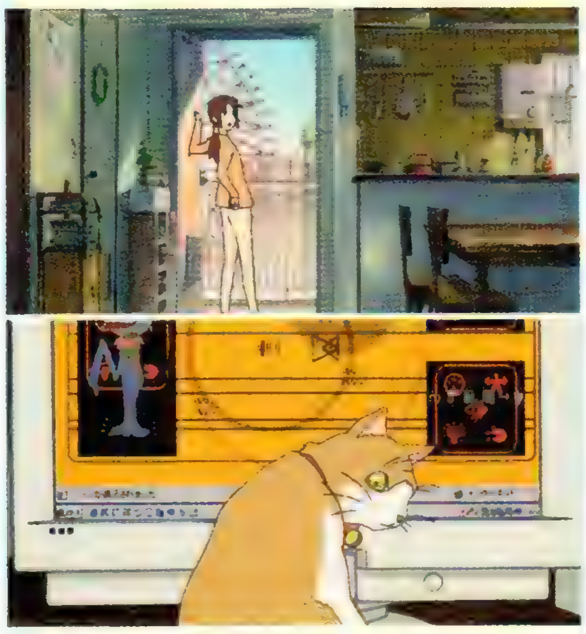
空她家。接电话的是空的母亲。
空之母「好，等下给八神家打去电话就行了吧…」
这时空回来了。
空之母「啊，稍微等下。她回来了」
空「是谁啊？」
空之母「八神家来的」
空「啊，就说我不在」
空之母「但是…」
空「行了」
空不接电话就闷到房间里去了。空之母很抱歉地向光子郎传达。
空之母「那个…她让我跟你说她不在……」



3 空打开了掌上电脑。她确认了邮件，但期待的邮件并未到达…。
空「……太一那个…傻逼！！」



4 御台场。3人兄弟坐在调色盘城的摩天轮上。妹妹看起来很开心，但哥哥们看起来很无聊。
妹「不要—，好可怕—」
兄「真叫人不耐烦啊」
弟「的确」
于是，不知为何摩天轮的旋转速度逐渐变快…。
兄「啊咧？这是不是变快了？」
妹「呀哈哈哈哈哈哈！！！」
兄「……！！」
弟「这好吓人啊！！」
妹妹对高速旋转的摩天轮大喜，但反而哥哥和弟弟吓得要死。



5 太一的母亲在眺望摩天轮。
母亲「太一—？今天比平时转得还多诶」
不知为何猫猫咪子在看的电脑屏幕画面也在咕噜咕噜地旋转…。



挂了电话的光子郎察知到太一和空之间有了摩擦。
光子郎「发生了什么了吗？」
太一「没啊」
光子郎「是发生了什么的吧」
太一「什么都没有」
光子郎「这种时候就别吵架了啊」
太一「我们没吵架！」
光子郎「…果然吵架了…」
太一「比起这种事，时间差不多快到了吧—？」
太一被直接指出是跟空吵架了，慌忙想改变话题。

#06 DIGIMON 2000

N O T E S

掌上电脑 3 –2

空所使用的掌上电脑是 NEC 的 WindowsCE Machine「MobileGear Ⅱ」的 MC/R320（'99 年发售样式）。然而，实际的机子画面是黑白液晶。给画面上色是因为考虑到了屏幕的外观而强行跟实物做得不同的吧。

摩天轮 4

御台场集中有各种游乐设施，例子就是存在于调色盘城（'99 年开张）的大摩天轮（高 115m，直径 100m）。顺带一提 TV 版『数码兽』21 话也有登场。

咪子与电脑画面 5 –2

接着第 1 作登场。咪子在看的貌似是显示亚古兽他们状态的数值画面。电路一般的图标动起来的造型是美术的芳野先生搞的。是将令人怀念的教育玩具「电子块」作为设计的参考的。

滑入 6

滑在地板上停在电脑前的太一他们的动作，着实能体现出焦灼的感觉。

服务器空间 1 8

设定是在调色盘城的服务器计算机中。圆形空间中摩天轮及旋转木马的形象移动的造型，令人想到使用了 Shockwave 或 Flash 的 Web 设计。现实世界与网络世界通过 CG 的分别描绘诞生出的对比很有趣。

角色是 2D。上色的主线与淡色调处理吸引人的目光。

对视觉的摇晃 7 ～ 8

亚古兽他们通过光缆进入服务器空间发现哈哈兽身姿的这一连串镜头，是晃荡观众视觉，一口气将观众带到网络世界的精彩构成。首先展现出了飞在光缆内的亚古兽和加布兽的画面，用那高速感和空间的狭窄缩小了观众的视觉，将视觉向浅的方向引导过去。然后一瞬间让画面发白夺走观众的视觉，突然就把视觉扔进了宽广的服务器空间中去。突然扩张的视野与视线的深度（远近感）会让观众困惑，但连思考的时间都没有就特写了在服务器空间底部的哈哈兽，为了接近而急速降下。连续的远近感的急剧变化，产生出了好像坐着过山车一样的感觉。由此被抓住了视觉的观众就能在转眼间被带到计算机内的世界。

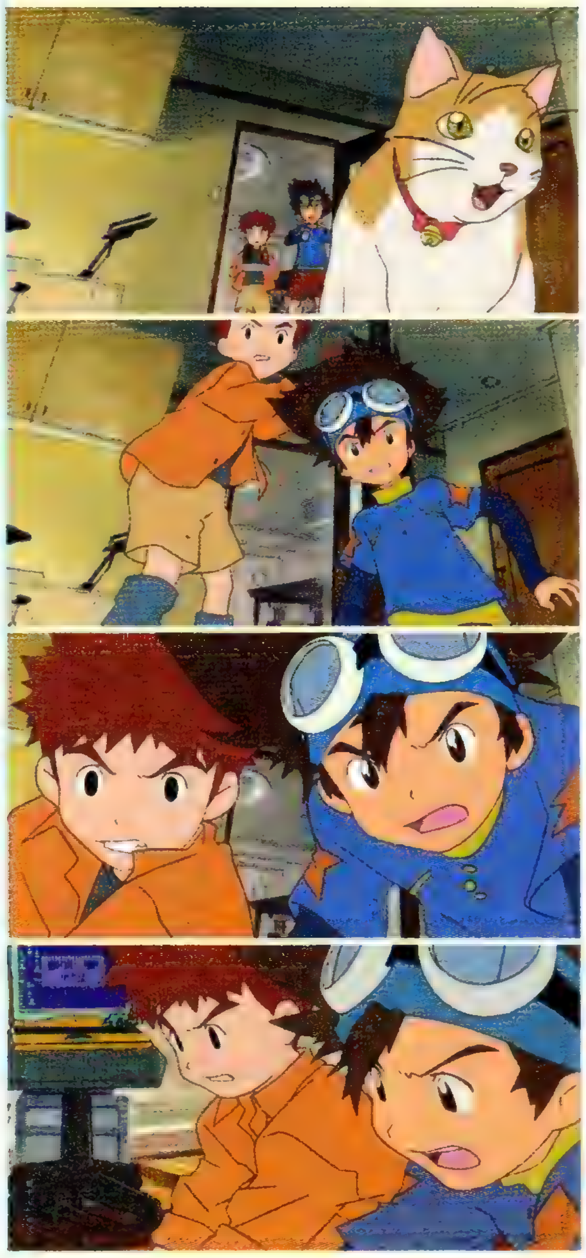


7 亚古兽和瓢虫兽被传送在网络中。他们向着哈哈兽的所在地，在光缆中移动着。

亚古兽「太一！光子郎！到了哦！！」

太一「拜托了亚古兽！！」

光子郎「瓢虫兽，先发攻击！那家伙还没注意到我们！！」



太一他们滑到电脑前。

光子郎确认了屏幕。

光子郎「传送完成，成功了！！」

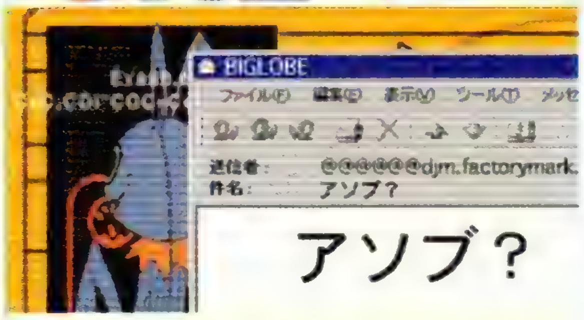
太一「亚古兽！」



8 亚古兽他们突入进了服务器计算机中，在广大的空间里发现了哈哈兽！敌人在狼吞虎咽地食着服务器内的数据。







可喜悦也转瞬即逝，哈哈兽是完全无伤而攻击也不奏效的样子。而且还给太一他们送来了邮件「要玩吗？」





太一他们看了哈哈兽给来的邮件。

太一「玩你个头！这种家伙就赶紧打倒啦！！」　亚古兽「嗯！」

光子郎「瓢虫兽，进化啦！」

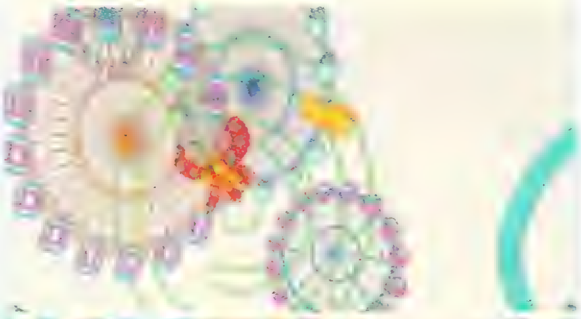
瓢虫兽「吼呐！」















哈哈兽还没注意到亚古兽他们。

瓢虫兽「吼呀，上吧！」

亚古兽「嗯！」

亚古兽他们发动攻击。受到瓢虫兽小型雷电的直击，哈哈兽麻了。







亚古兽接着攻击。小型火焰命中！

太一「成功啦！」

N O T E S

屏幕上的数码兽们

■　全世界的孩子们在看显示在电脑画面上亚古兽他们的进化场景。这个场景，就直接会让人强烈地联想起现实中孩子们在 TV 上看电视或是玩游戏的样子吧？当然，在屏幕前看着数码兽们战斗这点，太一他们也是处于相同位置的。进一步讲，太一他们就是在看着这部「动画电影」的观众本身，可以这么说吧？这样塑造登场人物的特异视角，可以说是表现出了制作者拥有的强大客观性视点。

■　细田导演演出的『数码兽』作品（剧场 2 作品和 TV 版 21 话）中，屏幕所扮演的角色是很有趣的。第 1 作中数码蛋从液晶屏幕中出现，第 2 作中数码兽们在屏幕上展开战斗，而 TV 版 21 话中，被留在数码世界的光子郎就从电脑的屏幕中来对话。也就是说，数码兽们存在的「那边的世界」总是在屏幕对面，而主人公的「现实世界」是在屏幕这边的。屏幕是「现实世界」到「那边世界」的接点，又是它的视窗。

对声音的讲究 5　5 —5～8

■　暴龙兽、角仙兽踩在服务器空间赤道部分的旋转木马就会有「咴咴~」的马嘶声…。虽然是细微的部分，但这种发现之后就会不禁莞尔的声响演出很棒。

地狱兽　8 —3

■　跨越成熟期虫蛹兽 2 阶段进化到完全体地狱兽。顺带一提制作阶段在「地狱兽」这个正式名称决定之前，暂称的名字是「蜂兽（ハチモン）」。

网络空间之窗　8 —4

■　与 TV 版『数码兽』不同，第 2作中数码兽与搭档太一他们无法在同一个地方。因此数码兽身边打开了电脑多窗口画面一样的窗口，显示着搭档。可以感受到太一他们只能透过窗户看数码兽们的着急。



5 亚古兽「亚古兽进化！暴龙兽！！」
瓢虫兽「瓢虫兽进化！角仙兽！！」
亚古兽他们进化了。全世界的孩子们在网上目击了这情形。

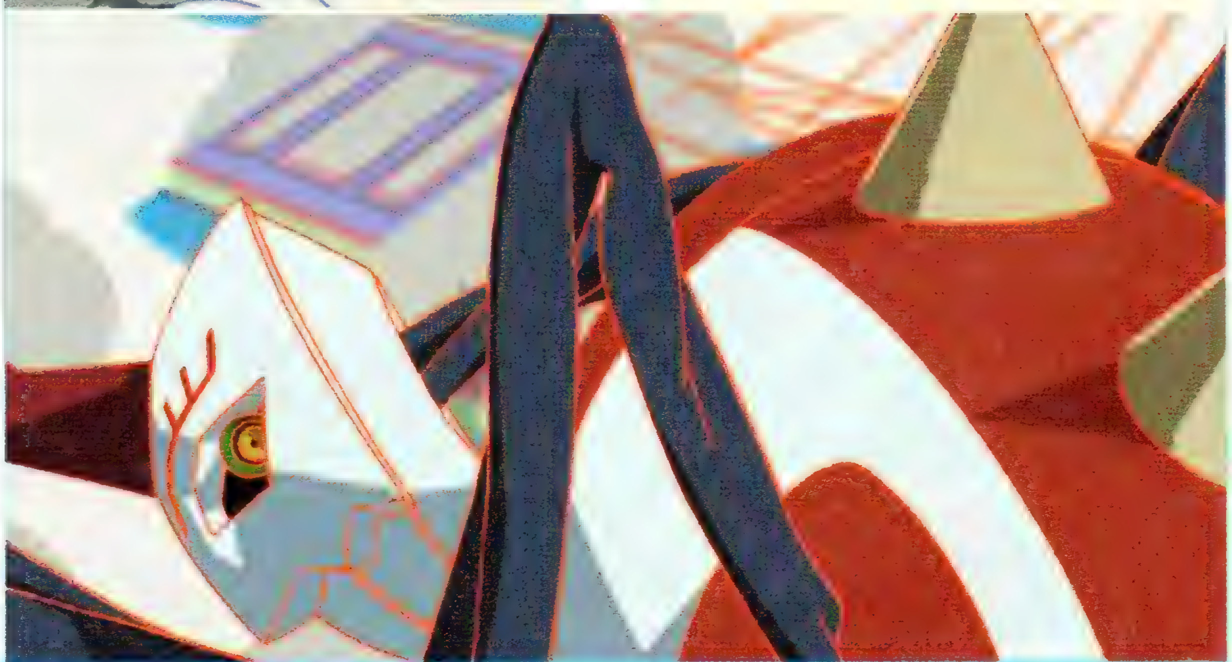


6 暴龙兽他们间不容发地进入了追击架势。躲开了哈哈兽攻击的角仙兽连射百万冲击波！



7 暴龙兽也接连不断发射百万火焰。顺利地命中了哈哈兽。
角仙兽「漂亮！」
太一「什么嘛这家伙，弱爆了」
光子郎「啊，等下！！」





「那家伙…进化了！」



8 电脑上敌人的数据变化了…。
烟尘中徐徐现身的敌人，再次进化，变身成了地狱兽！
太一「那家伙…进化了！」
光子郎「不，没事的！！只是跟我们一样变成成熟期了！！

#08 DIGI MON 2000



1 地狱兽静盯着暴龙兽他们。这时突然跳跃！
暴龙兽、角仙兽「啊！！」
地狱兽凭借迅敏的跳跃动来动去，给暴龙兽他们捣乱。



2 暴龙兽他们一边躲避着敌人一边施加攻击。
暴龙兽「成功了吗！？」
然而，地狱兽又是无伤。
暴龙兽、角仙兽「啊啊！？」
不仅如此，地狱兽还一条直线地突进过来。

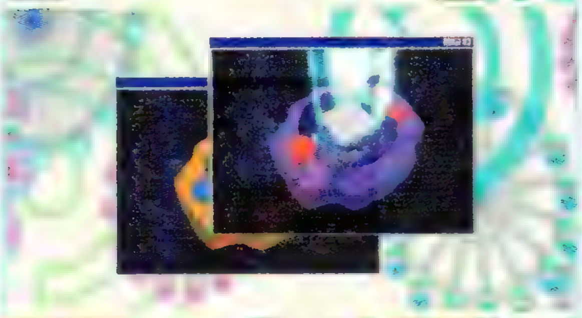
N O T E S

地狱兽的动作 1 ~ 8

■ 顺畅的方向转换、挑起时的动作、收纳手脚变成飞行状态的一连串动作、从口中发射光弹时头受到的反作用等，每个动作都正中下怀，叫人不禁被吸引。顺带一提，地狱兽是 2D，也就是被手写描写出来的。

「在进化中攻击！？」 6

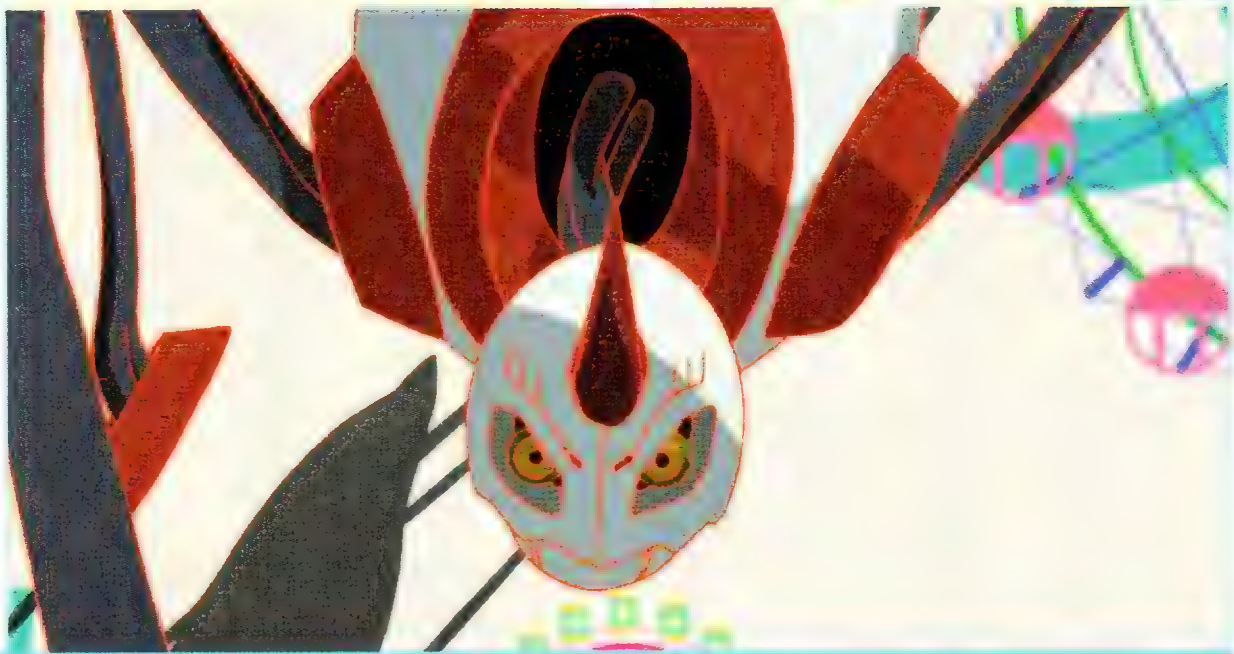
■ 打破了动画常规的展开，一口气让观众高涨的期待落空。

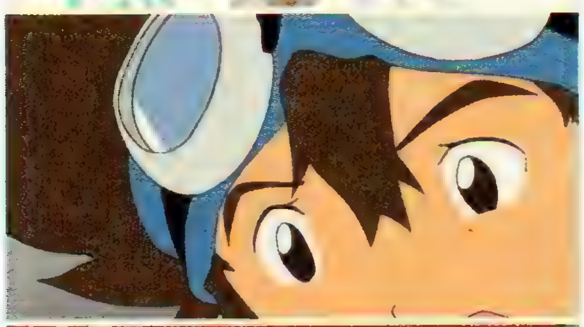
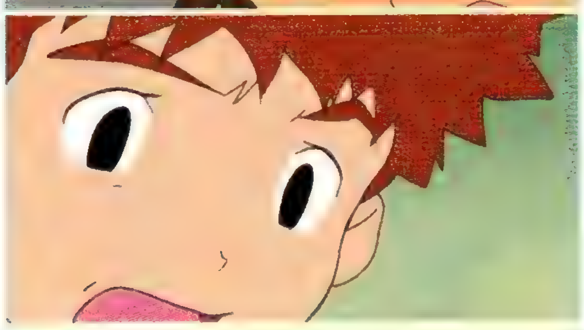


暴龙兽他们一起向着迫近而来的地狱兽射击。可敌人十分轻易地就避开了攻击。

角仙兽「一点用都没有！这家伙怎么回事！！」



「那家伙…是完全体！」

暴龙兽和角仙兽进化成完全体。但是，地狱兽好像紧盯上了一般急速接近。

太一「蛤啊！」

光子郎「在进化中攻击！？」

太一「暴龙兽！！」

光子郎「太一桑，我懂了！！」

太一「诶？」

光子郎「那家伙…是完全体！」

太一「那…刚才的是？」

光子郎「是 2 阶段进化」

太一「不好！我们也进化成完全体！！」

太一他们知道敌人是完全体，急着想让自己这边也进化…。





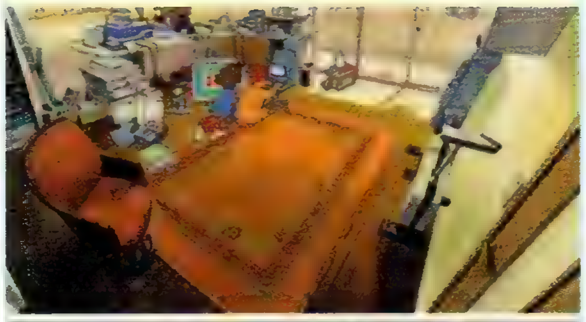


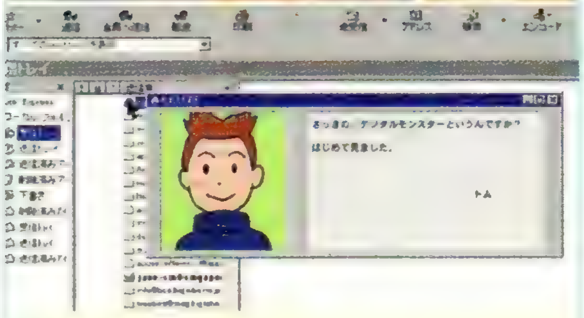


地狱兽从口中连射光弹！暴龙兽与角仙兽没躲完，最后还是中弹了。

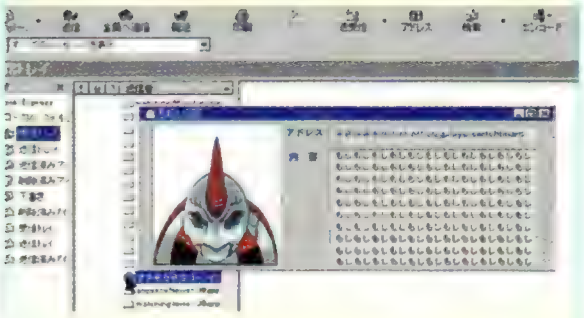
角仙兽「呜哇啊啊啊！！」

暴龙兽「角仙兽！！呜哇啊！！」

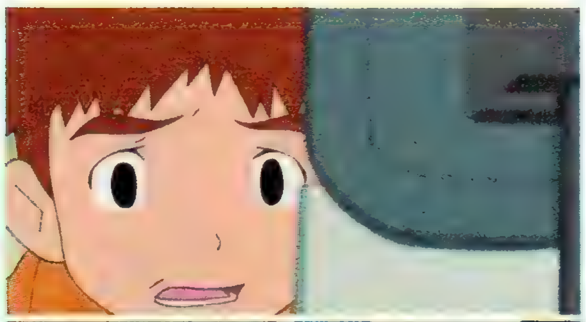


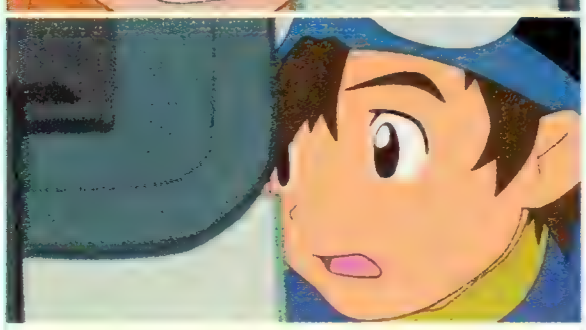


太一他们因敌人的强大而茫然。
太一「哈啊……」
光子郎「得让瓢虫兽他们休息一下」
太一「咄屎，居然在进化中出手，真是肮脏！！」
这时，开始收到了在观战的全世界孩子们送来的邮件。
光子郎「啊，太一桑。有个澳大利亚的男孩来的邮件哦」
太一「啊？」
光子郎「说『数码怪兽是第一次见到啊』」
太一「看到刚才的战斗了吗」
光子郎「啊，这个是新加坡来的。『2 对 1 还输真是弱爆了』」
太一「多嘴！！」



4 **光子郎「其他还有几封…啊！还有来自水母的信…！」**
太一「『喂喂喂』…这啥？」











1 地狱兽毫不留情地射出光弹。在进化中无法动弹的暴龙兽他们就无计可施地成了攻击的饵食…！







地狱兽留下阴森的笑声，跑到不知道哪里去了。另一方面，亚古兽和瓢虫兽受到攻击变回了成长期。
太一「没事吧，亚古兽！！」
亚古兽「抱歉太一…」
光子郎「瓢虫兽！！」
瓢虫兽「那家伙…是个可了不得的家伙啊…」

#09 DIGIMON 2000

N O T E S

浮起的亚古兽 2 -2
浮在网络空间的亚古兽的样子，好像是在撅着屁股，这感觉很可爱。是扎在水池里浮着的形象吗（还是被威亚吊在空中那样…）。亚古兽的漂浮方法和能用翅膀飞起来的瓢虫兽不同，这是重点。

踩到猫了（对声音的讲究 6） 3 -1
在让地狱兽跑掉而呆然的太一他们背后，不知从哪传来了不着调的钢琴曲「踩到猫了」。

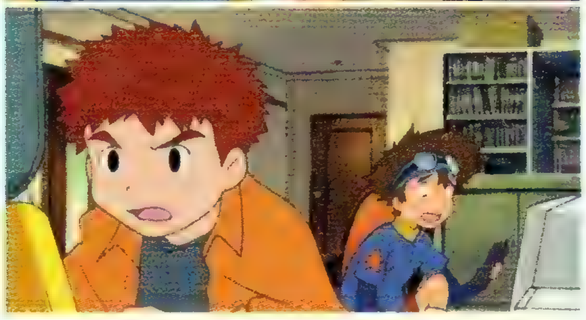
来自外国的邮件 3 -2
澳大利亚的汤姆以及新加坡的简，其他还有在看着战斗的全世界的孩子们送来邮件。仔细看打开邮件那时候，有个描写是英文被瞬间翻译成了日语…。

来自水母的邮件 5 -3
在光子郎指液晶画面上邮件的特写中，液晶表面因手指的压力而扭曲。这是用过液晶屏幕的人就会注意到的细致描写。

打电话的方式 9 -2 10 -1
两手拿着电话的分机迅速用大拇指拨打号码的描写很细致。是十分像现代孩子的描写，太一这个角色的存在感增加。

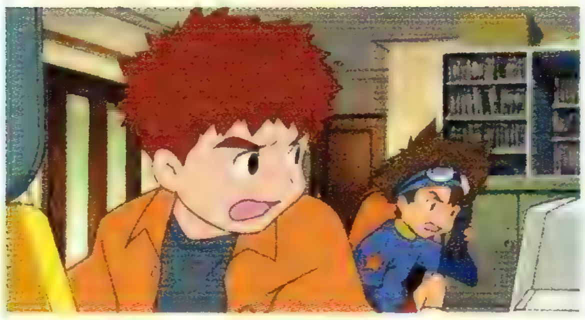






太一不断打着电话。可是，每个都是通话中…。

太一「…丈那里也是？……大、大和家也是啊！…都在通话中！」



光子郎向太一这难为情的声音发了问。

光子郎「空家呢？」

太一「打过了，但是…啊！」

电话突然响起。惊讶的太一一接…。

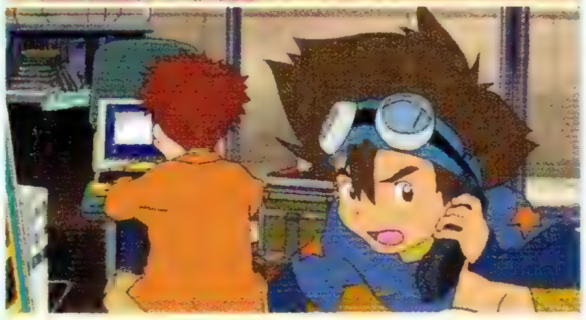
太一「喂喂！？」

谜之声「喂喂喂喂喂喂喂喂喂…」

太一「…可、可了不得…」

这是来自地狱兽的电话。

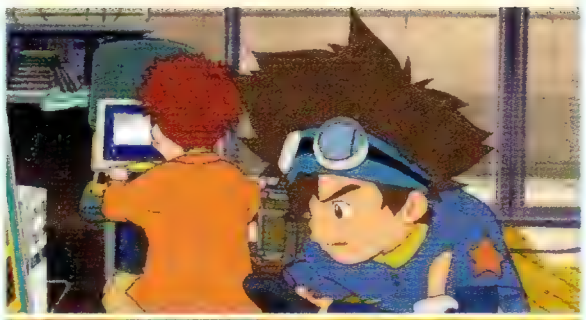




光再次因太一来的电话而给生日会泼冷水了，她一副束手无策的表情接了电话。

光「不行啊…我是现在赢最多的不能走啊…」

太一「得了，那种东西赶快推掉回来！！」







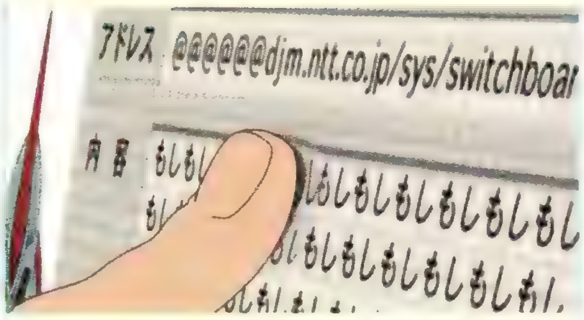
太一「屎蛋的，下一个！」

太一立即向下一个打电话。然而，话筒传来正在通话的声音…。

太一「啊咧…通话中？吃屎啦！」

又往另一个地方打了电话…。

太一「啊、啊啊…又在通话中啊」

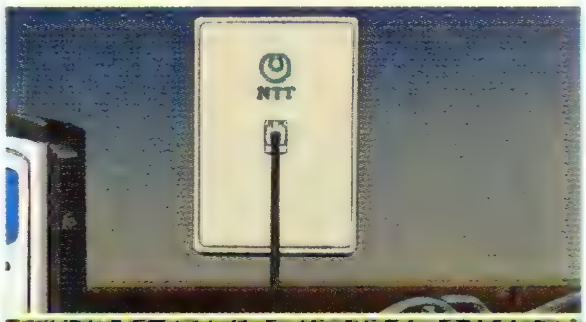


光子郎「不好了！」

太一「蛤？」

光子郎「请看地址！」

他说着指出的地狱兽邮件的送信地址，有 NTT 的文字。也就是说，地狱兽潜入了 NTT 的计算机中。

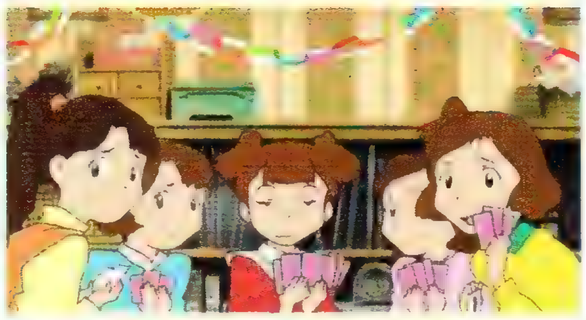




光子郎「那家伙现在，在 NTT 里！！」

太一「NTT！？」

光子郎「赶快跟大家取得联系！！」



堀家的生日会。千里酱她们在玩扑克牌。

女孩 A「啊啊！」

女孩 C「难道是鬼牌？」

女孩 D「小典子，真可疑~！！」

女孩们「呀哈哈哈哈…」

扑克牌玩得开心的时候，千里酱的动作又啪地停下了。一个女孩小声地喊过来。

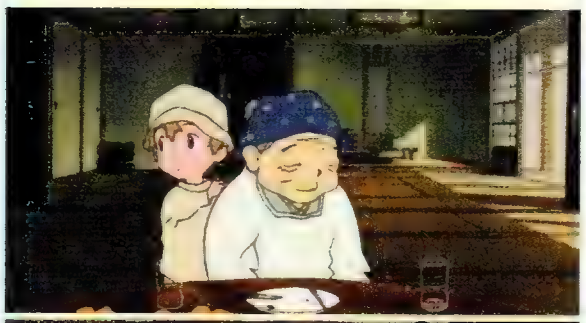
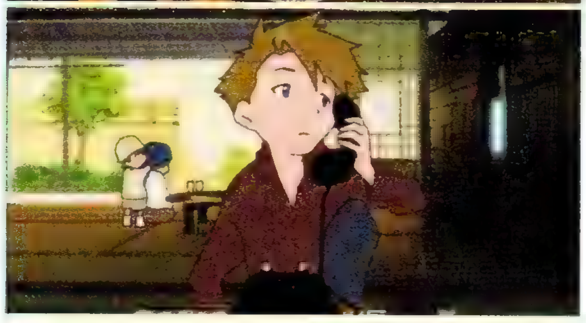
女孩 A「…小光…」

「喂喂喂喂喂喂喂喂喂…」



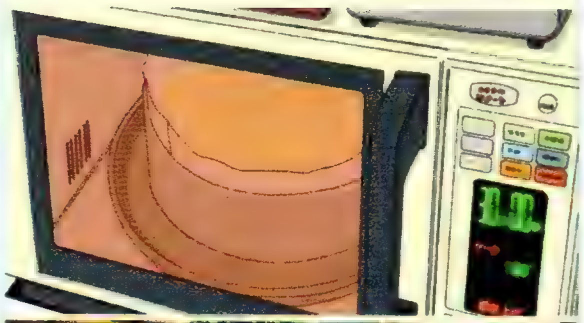



TV「根据 NTT 说明，这个状态叫『辐辏』，通话集中在特定区域中线路一时性发生了麻痹…」
母亲「今天发生的事真多啊」
光子郎从太一母亲身边跑过。
母亲「啊啦，光子郎君这就回去了吗？」
光子郎「立马回来！！」
这时筋疲力尽的太一过来了…。
太一「妈妈…」
母亲「怎么啦太一」
太一「可能已经不行了…」
母亲「你在说什么呢？」

大和那里也在放新闻。
TV「…现在，NTT 的五反田操纵室正在设定线路迂回路线等来确保一部分的通话，同时也在进行麻痹了的交换机能的修复。NTT 宣传室呼吁利用者先别用包含手机、PHS 等的一般电话的使用…」
祖母「哈啊~蛋蛋~」
岳在 TV 前敲祖母的肩膀。另一方面，大和在给太一打电话…。
大和「太一那家伙到底干啥？」






起居室的 TV 播报了紧急新闻。
TV「诶—现在播一条新闻。东京都内的电话一时难以拨打了」






街上所有的电话一齐响起。
太一「怎么回事啊！」
光子郎「那家伙潜入交换器里在到处打电话！是想让线路爆满！」

「断…断掉了…」



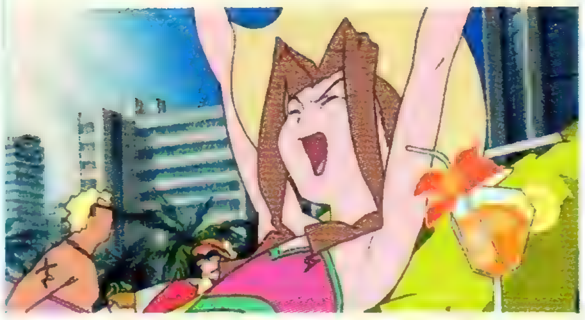
太一「这不是不得了了！？接不上电话也没法跟大家联系，网络也是…」
光子郎「啊！！」
太一「诶！？」
果然，网络连接被切断了。
光子郎「断…断掉了…」
太一「诶诶诶…！！」

#10 DIGIMON 2000

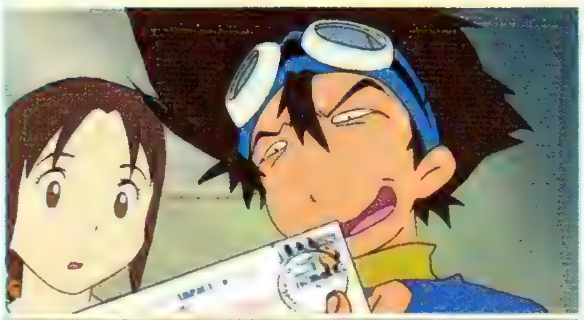




太一「美美酱！听到这个传话就联系我家！拜托了！！」
母亲「啊啦，忘记掉了」
太一「啊啊，什么！？」
母亲「明信片，美美酱给的」
太一「诶诶！？美美酱…在、在哪啊……夏…夏威…？」
太一看到母亲给的明信片，傻眼了。
那是从夏威夷来的。

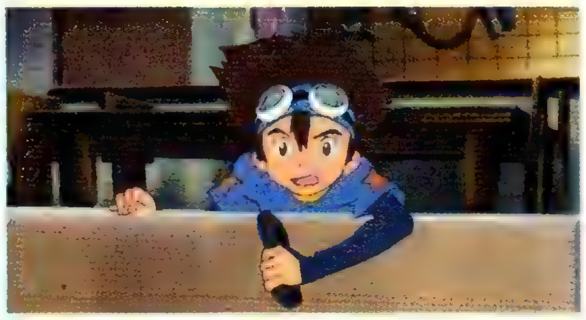


美美在夏威夷海滩享受假期。
美美「嗯～！！夏威夷就是好哇～！！」





太一看着明信片，说不出话。这时光子郎回来了。
母亲「啊啦，欢迎回来」
光子郎「多谢…怎么啦太一桑」
太一「啊啊啊…」
太一不禁爬到沙发上。



太一家的起居室。
TV「…另外如果无论如何都要紧急联络的话，建议利用灾害用传话号码171…」
太一「蛤啊…？」
新闻的声音进入了太一的耳朵。
TV「…这个灾害用传话号码的特征是线路混乱的状态也能留下信息，1995 年神户…」
太一「就..就是这个！！」
太一吃惊于新闻说的灾害传话号码的内容。」



太一立即用传话号码打了电话。
导航声音「这里是灾害用传话号码中心。要录音的请按 1」
太一「喂喂，大和！？听到这个传话就立即回复！有大事！」「丈！听到这个传话就马上回复！！」「光！我不跟你说赶紧回来了吗！！」







太一「空！上次的事我道歉…所以，听到这传话的话，就立马回复！！」
空来到了太一家门前。她想按下门铃，但不知为何停下了…。
空「太一这傻逼」
转身就走了。

N O T E S

全国响起的电话 1
■ 情侣在约会中也一齐拿出手机等，有点讽刺。仔细看，在长椅后面灌木丛中的无家可归的大叔也有手机…。

微波炉 3－1
■ 厨房里在烤蛋糕的微波炉就剩 30 分钟了。令人预感到漠然但有着实的危机逼近的倒计时。

「哈啊~蛋蛋~」 5－1
■ 被岳敲肩而感到极乐的祖母绢的台词。在岛根话里是「感谢」的意思。

■ 请注意放在绢前面的盘子。放在里面的御萩已经一干二净了…。

灾害用传话号码 171 6－1
■ 使用 NTT 语音邮件服务的传话服务。灾害时电话因线路辐辏而与受灾地连不上时，留下传话信息与对手取得联系的系统。

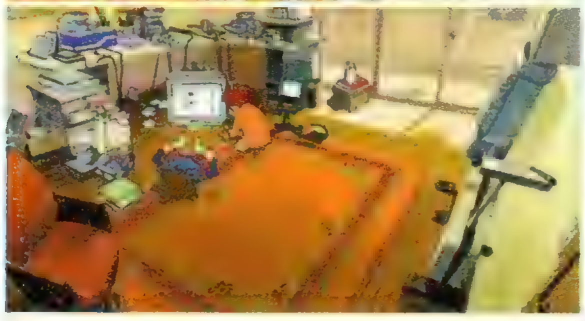
■ 以这个灾害传话号码为首，将实际有的东西和系统加到架空故事世界里就是这部作品的重点。而且还把这些设定毫无破绽地巧妙编到故事里，为架空世界创造出了厚重与真实感，很厉害。

来自夏威夷的信 9－2
■ 美美从夏威夷送来的带图明信片。顺带一提那个内容是…。

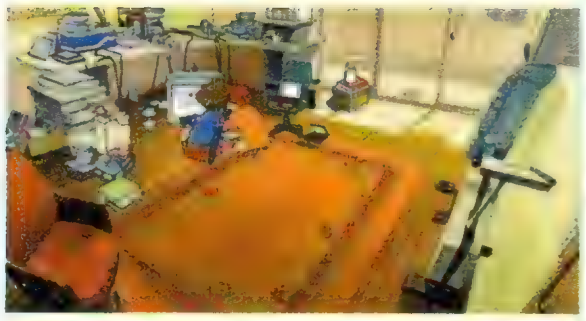
「阿罗哈精神还好吗～！？我是很好的。好到都让我困扰 就是谁快来阻止下我啊—的感觉 就觉得果然精神好是比什么都重要的。说起来我有去买礼物没忘掉哦—！！等我回来了就把这边发生的很多各种都告诉我吧所以要等我哦—！！ 那再见。美美」

夏威夷享受 10
■ 美美在夏威夷逍遥自在。分镜上还有指定时刻「午后 3 时半」。





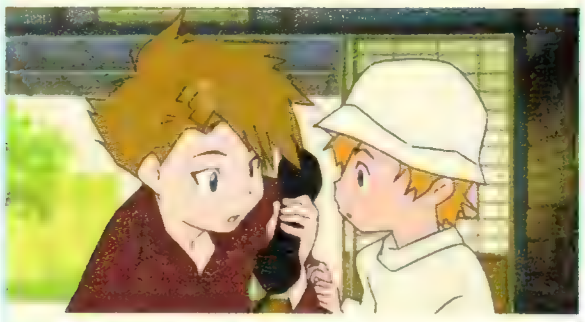
岳的传话「可是…虽然有数码器，但这里是奶奶家，没有电脑啊！」
太一他们哑然了。
大和的传言「…没有啊…因为是岛根啊」
太一「不、不行啦…完全地…」



光子郎向电话大喊。
光子郎「拜托了！！无论如何请找台电脑！！」
太一「就算是岛根总是也有电脑的吧！！」



两人带着期待将传话号码内容放到耳边。
导航声音「播放传话」
大和的传话「喂喂我是大和。你说急事是啥啊」
光子郎「成功啦！！」
太一「果然那群家伙靠得住！！」



光子郎的传话「你们俩都带着数码器吧！」
大和「光子郎…？」
大和他们知道光子郎也在，有点惊讶…。

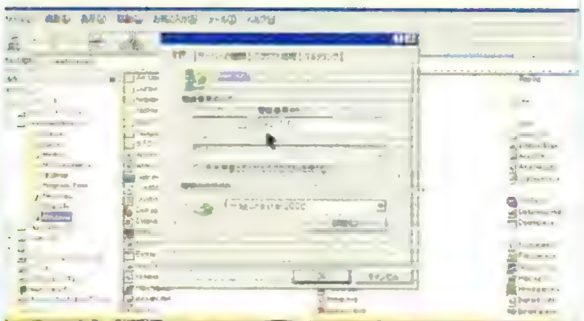


太一他们再次听了传话。
岳的传话「有好好带来哦！」
大和的传话「喂！发生什么啦？」





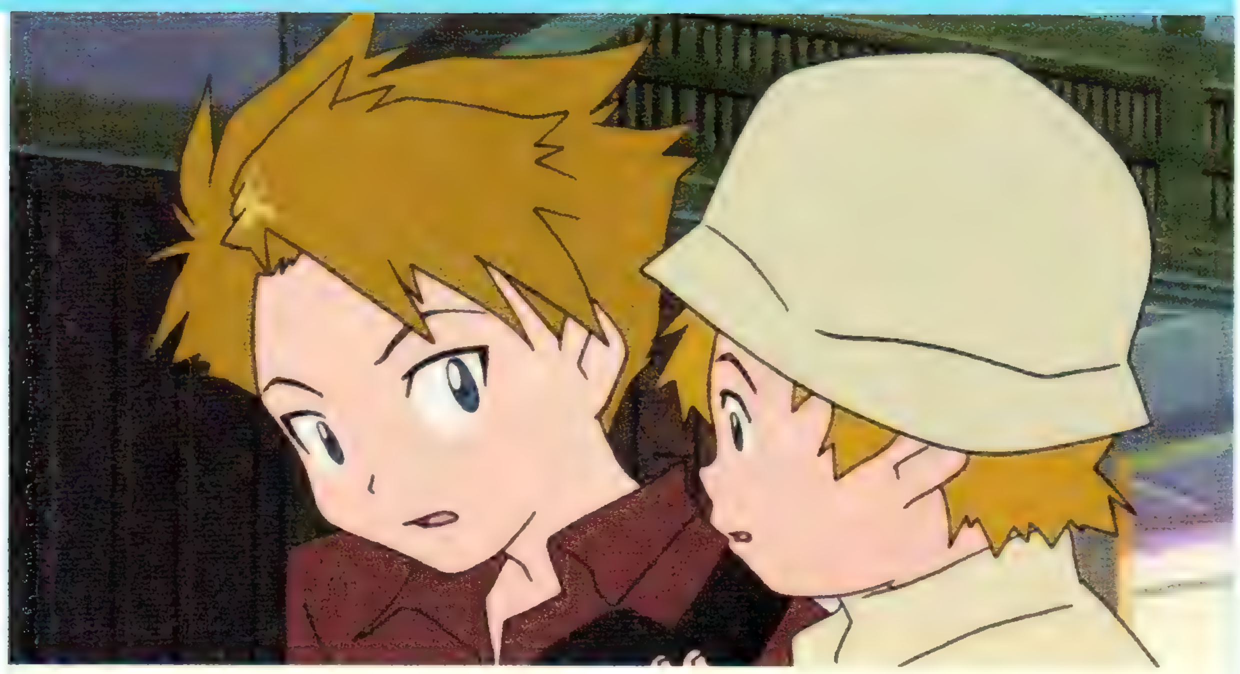
父亲的书斋。与忙着摆弄电脑的光子郎对照，太一没干劲地在躺着。
光子郎「夏威夷啊…」
太一「不行了，完全地…」
光子郎「毕竟我们是差点就无法聚集在一起的啊」
太一「说起来你去哪啦？」
光子郎「卫星移动电话」
太一「卫星？」
光子郎对惊讶的太一递出卫星移动电话。





光子郎「这个就不用通过 NTT 的交换器也能直接连结外国接入点了」
光子郎说明着卫星移动电话，迅速地变更了网络连接的设定。
太一「那就用那个跟大和他们联系怎样？」
光子郎「不行。国内通话到底还是要通过交换器的…」
太一「什么嘛食屎啦！」
光子郎「听听看 171 里有没有传话了怎么样？」
太一「对啦都忘了！！」

「我们再一次战斗的时刻到来了啊」



光子郎的传话「请赶快配好电脑！网络中出现新种数码兽了！！」
太一的传话「我们再一次战斗的时刻到来了啊…」
大和与岳听了太一的话屏住了呼吸。
岳「不好了！！」

#11 DIGIMON 2000

N O T E S

卫星移动电话 1 –2、10 –1

光子郎的秘密兵器。能直接把电波送到轨道上通信卫星的卫星电话。从形状推测恰是 NTT DoCoMo 的卫星移动电话。不过，NTT DoCoMo 的卫星电话基本是用于国内通话。能与海外直接通话的是 KDD 移动的国际海事通信卫星及铱卫星（不过在 2000 年 3 月 18 日停止了服务）等卫星电话服务。

在与网络数码兽的战斗中使用的通信费有多少？太一他们用卫星电话战斗的时间大概是午前 11 时 30 分到午后 12 时的约 30 分钟。使用的卫星电话假定是 NTT DoCoMo，按平日昼间的费用（10 日元 /3.25 秒~6.5 秒）计算，差不多是 2770~5540 日元。（按 2000 年 12 月时的费用换算）

用传话来的对话 3 ~ 8

太一和大和他们通过传话进行的对话夹带着录音开始的信号音（哔—）有节奏地展开。

电脑画面 10 –2

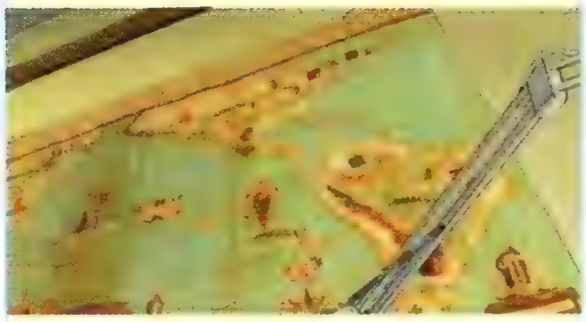
数值画面上地狱兽变成空白的那个地方，数码兽文字表示着「のうえんとりい (NoEntry)」。

「不见了不见了叭—」 11 –1

地狱兽跑出了 NTT 去了美国邮件发出的地方是 (@@@@@@djm.dot.gov.ny.us)。是 (gov.ny)，就是说侵入了纽约的政府、公共机关的计算机了么？（顺带一提纽约市官方网页是 http://www.ci.nyc.ny.us/）

岛根的风景 12 ~ 14

大和他们为寻求电脑而徘徊在的岛根县农村风景很棒。有进行外景采集，原型是岛根县三刀屋町、木次町周边。



11 光子郎收到信一看，地狱兽有送来封信「不见了不见了叭—」。他一确认送信地址…。
光子郎「有了！那家伙…在美国！！」
太一「美国！？」

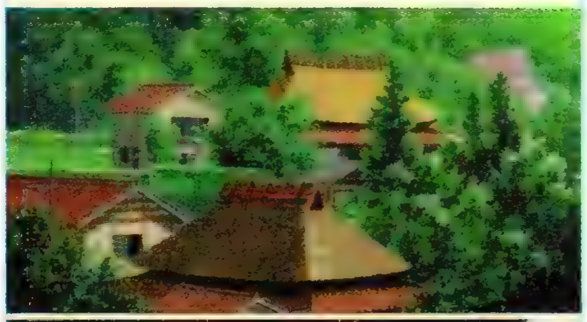


某家。大和跟岳想借电脑…。
青年「电脑？啊—但现在正故障呢」



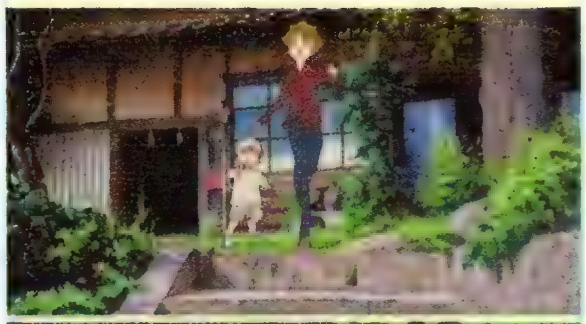


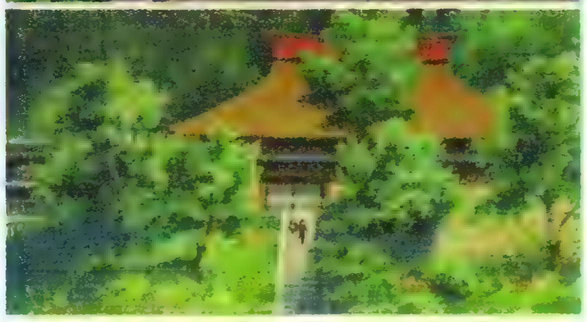
大和他们又跑到别家。
奶奶「电脑？那种时髦的东西没有的哇~」



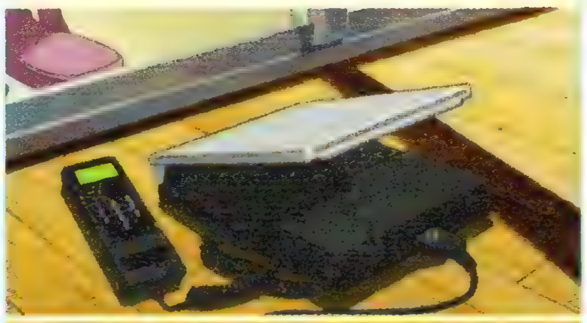


14 又到了别家。两人因为到处跑而呼吸困难，向那家的老爷爷和老奶奶问了情况…。
爷爷「电…？嗯~还有脑…？」
老爷爷和老奶奶面面相觑。大和他们看了这样子沮丧地垂下肩膀。





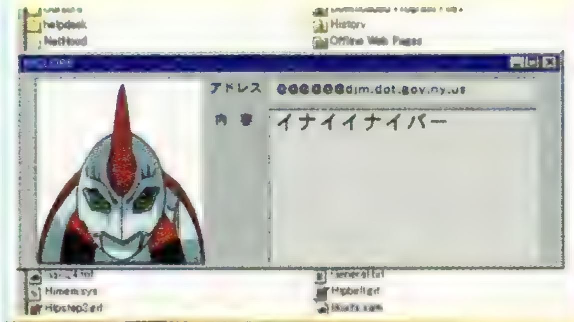
9 大和他们为寻找电脑而从祖母家飞奔而出。
大和「赶紧的岳！！」
太一（译注：此处疑为误植，应是“岳”）「嗯！！」



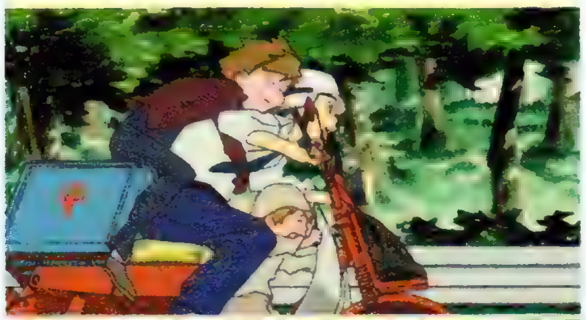




10 电脑设定结束。通过卫星移动电话接上了网。
光子郎「好！连上了！！！」
太一「不愧是卫星移动电话！！」
光子郎「啊咧？那家伙不在！？跑出 NTT 了吗！？」
太一「喂~…！」

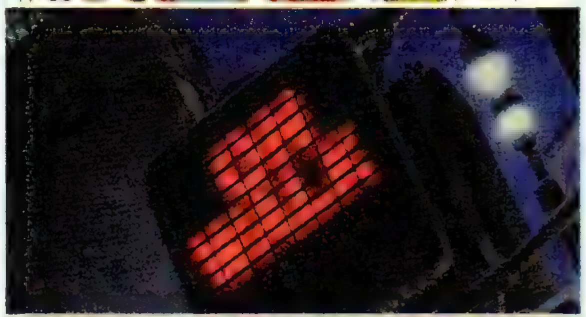






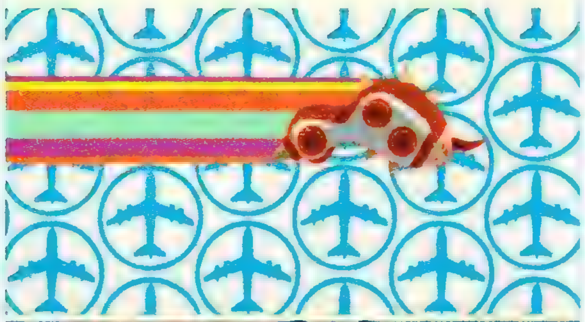
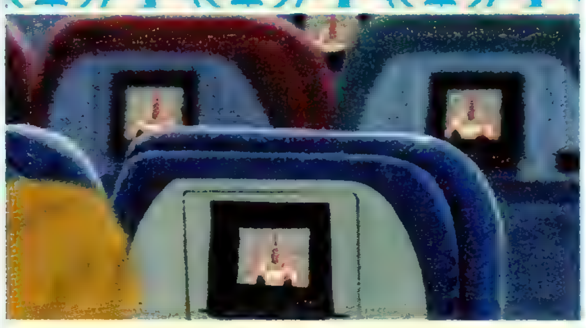

载着大和他们的摩托跑过去。
岳「呀哈哈哈！！」
大和「要去哪啊！？」
小正「交给我吧~！！」



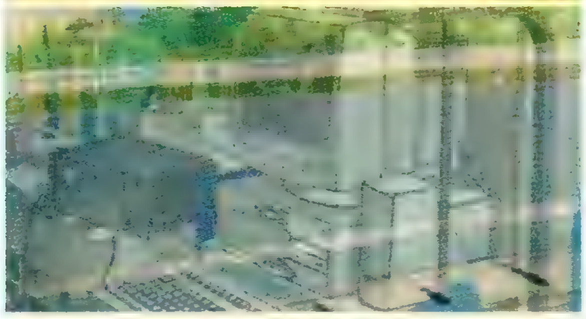




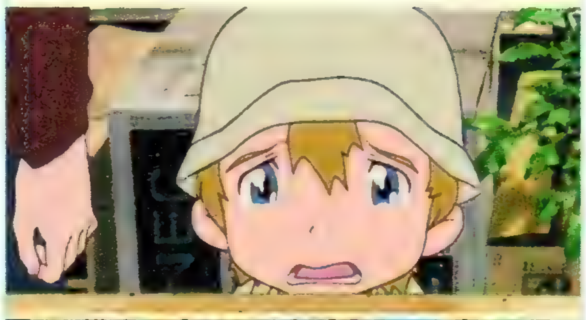
这时的美国，地狱兽侵入了交通相关的计算机系统。





大和「果然岛根怎么可能会有电脑嘛！」
大和跟岳找电脑。累得不行了。就在他俩要放弃的时候，在电器店里发现了电脑。
大和、岳「啊啊...有了！！」




店里的阿姨「抱歉啊小朋友。这个电脑没连上网」
又快要徒劳而终了，岳一脸哭相。这时，碰巧在店里的邮递员小正插了嘴。
小正「行吧行吧，就让他们用吧」
店里阿姨「小正，货都送完了吗？」
小正「他们很可怜啊！」
店里阿姨「都说了这没连上网啊！」
小正「那就连上啊—！」
店里阿姨「干、！小正真是...」
大和「算了算了，两位...」
两个人突然开始吵架，困扰的大和就来劝架。

N O T E S

暴走摩托 [3]−1
在电器店里哭泣的岳也因小正猛速奔跑的摩托而狂喜。还有那个摩天轮女孩，小的孩子都是速度狂！？

形迹可疑的小型货车 [1]−1、[3]−2
在大和跟岳走在路上的场景还有小正骑摩托离开的场景中两度登场。最初是迟缓地上坡，第二次是直接下坡。酿造出了说不出来的奇妙氛围。

美国的异常 [4]、[5]
消失的交通标志、旋转的飞机图标。尽管没有直接描绘出美国发生恐慌的样子，但大胆地图案化的画面能让人强烈地想象到那状况。

星条旗 [6]−1~3
没有能比这更巧妙地加深「美国」印象的镜头了。摄像头逐渐远离能够看清星条旗整体的行为，和数据迷宫（#03•P48 的[3]—1~3）镜头一样。

咪子的动作 [7]、[8]−1
在太一与光子郎背后，咪子并列成了同样的姿势，造出了相似形的构图。咪子与太一的动作同步，让人忍俊不禁。

网络 TV 电话 [8]~[11]
使用网络传送视频与声音的 TV 电话系统。看来用的是 Microsoft 公司的 NetMeeting，但摄像头在哪呢...！？





这里是理发店中。店主担心地看着大和他们。

店主「让小孩碰没问题吗~…」

小正「别说废话就让他们用~啦！！」

顾客爷爷「啊啦说是绢家的孙子」

顾客奶奶「东京的孩子就是时髦啊~」





太一「那么…该怎么办才好啊！！」

光子郎「果然只能让亚古兽他们战斗…」

太一「就算说要战斗啊…」

太一、光子郎「啊！」

这时翘首以盼的大和他们经过网络来了联系。

太一「大和！！」

大和「让你久等了！」



岳「连上数码器了！」

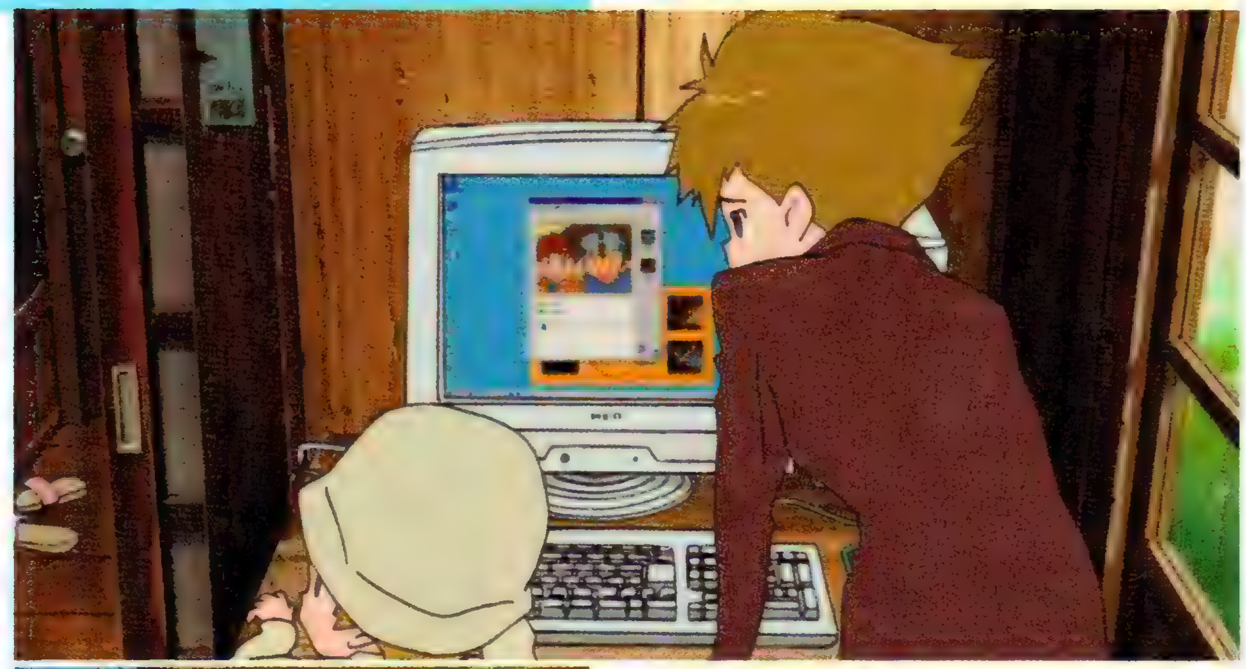
光子郎「是吗！太好了！」

太一「找到电脑啦！！」

大和「嗯…算，算是吧」

大和这么说着回了头…。

「什么都没有…」



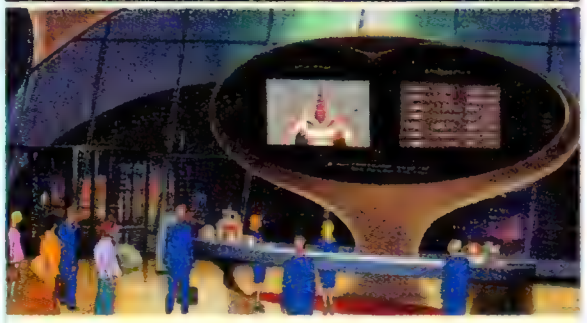


大和跟岳被整个店注目，非常不舒服。面对喊他的太一，大和装作冷静地回答…。

太一「喂！怎么啦大和！！喂！！」

大和「没…没事…什么都没有…」





地狱兽还侵入了航空管制系统，让数据疯掉了。

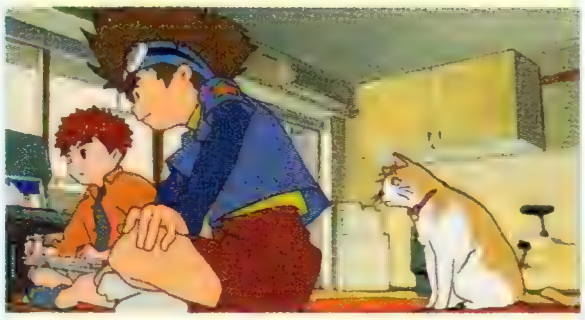




地狱兽让全美国陷入大混乱。而太一他们却只能看着。

太一「那个混蛋…还觉得有趣…」

光子郎「虽然是完全体，但毕竟还是刚出生的孩子嘛。是不明白要做什么的」。



太一因不能对敌人出手而焦灼。

太一「就不能有谁来阻止一下吗！？」

光子郎「应该有大人注意到这并不只是计算机出毛病了。但也不会想到原因竟然是这只数码兽吧」



亚古兽他们按着光子郎的引导在网络中前进。然后到达的，是有着「施工中」主页的空间。





「在这里咏—」地狱兽挑衅太一他们。

大和「开什么玩笑！！」

太一「大和，一口气上他！！」

大和「究极体是吧！！」



大和「拜托了，加布兽！！」

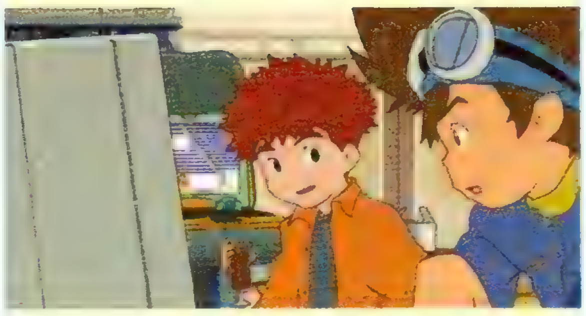
岳「加油巴达兽！！」

大和他们鼓励着搭档。光子郎向亚古兽他们提出了指示。

光子郎「各位！我来引导！！」

亚古兽他们「OK！！」

亚古兽「这次绝对要打倒那家伙！！」



太一「一时还想着会怎么样呢…」

太一终于和伙伴联系上，放了心。光子郎的紧张大概也是有所缓解，咕嘟咕嘟地喝下了乌龙茶。

光子郎「太一桑，这乌龙茶我就喝了」

太一「你从刚才开始就喝太多了吧？」



亚古兽和瓢虫兽寻找着地狱兽在网络中行进。

瓢虫兽「还没搞到大家吗…」

亚古兽「那么就又只能凭我们去跟那家伙作战了！！」

瓢虫兽「可是…」

这时，传来了喊他俩的声音。

加布兽「亚古兽！！瓢虫兽！！」

亚古兽、瓢虫兽「诶！？」



终于，加布兽跟巴达兽与亚古兽他们合流了。

瓢虫兽「加布兽还有巴达兽！！」

巴达兽「我们也来了哦！」

加布兽「好迟啊！！」

「大和，一口气上他！！」
「究极体是吧！！」



太一「亚古兽！跃迁进化—！！」
大和「加布兽！跃迁进化—！！」
在全世界孩子们的注视下，亚古兽和加布兽一口气进化到了究极体。
战斗暴龙兽「战斗暴龙兽！」
金属加鲁鲁兽「金属加鲁鲁兽！」



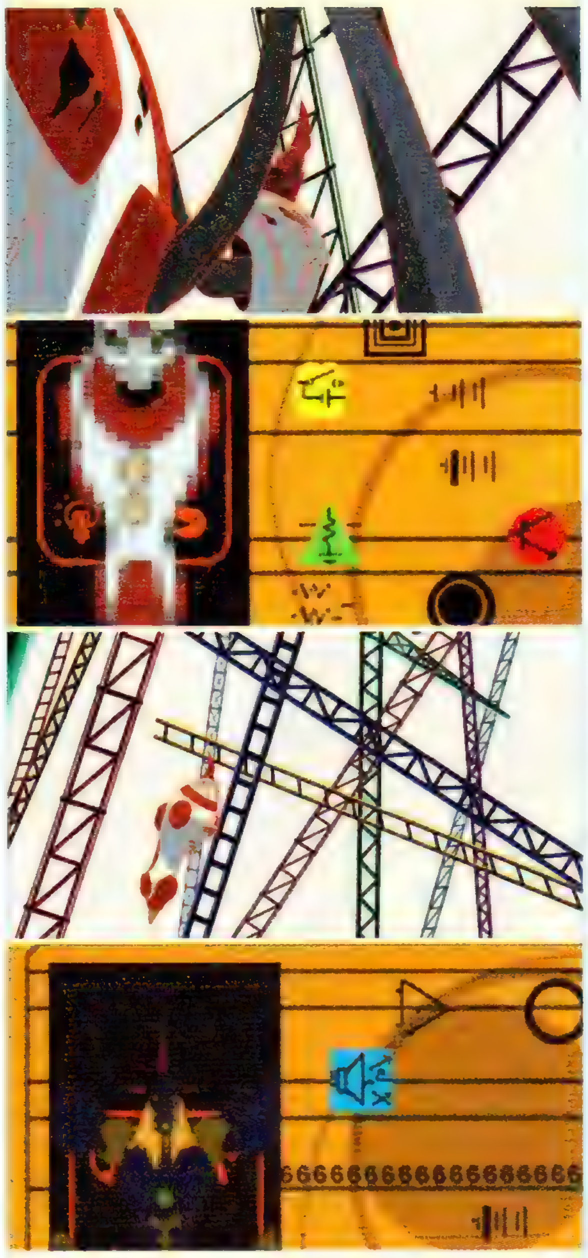
N O T E S

全世界的孩子们 2 7

■ 在注视着战斗暴龙兽与金属加鲁鲁兽进化的全世界孩子们。从上自下，北京、多伦多、柏林、斐济、台湾、墨西哥、首尔、费城、底特律、蒙古。欧洲国家很少，据细田导演讲，是因为太一他们战斗的时间（午前11时左右到午后12时左右）在欧洲是深夜。



太一「好哇！！」
岳「巴达兽也进化吧！」
巴达兽「嗯！！」



巴达兽「巴达兽进化—！！」
巴达兽想进化成天使兽。然而察知到这点的地狱兽向巴达兽突击。而且在途中还迅速进化，成了究极体迪亚波罗兽！



战斗暴龙兽与金属加鲁鲁兽展开速攻。2只的攻击相继打中地狱兽！

N O T E S

服务器空间 2 [1]～[7]
■ 因为主页是「施工中」，所以浮着吊车和钢筋的表现十分出色！纯白的好像丧失远近感的空间，也很能表示数据未整理的状况。

迪亚波罗兽 [3]－4
■ 网络数码兽的究极体。这个也跟地狱兽一样，在正式名称决定之前给了暂称「蜘蛛兽（クモモン）」。

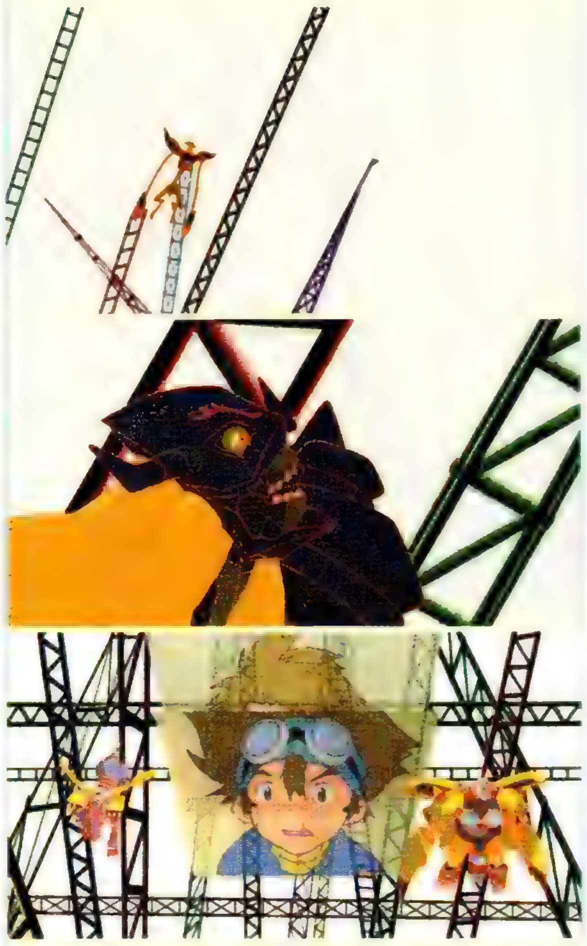
「我也要去那边！」 [8]
■ 岳看到巴达兽凄惨的样子不禁喊出的台词，暗示高潮时太一跟大和进入网络空间。



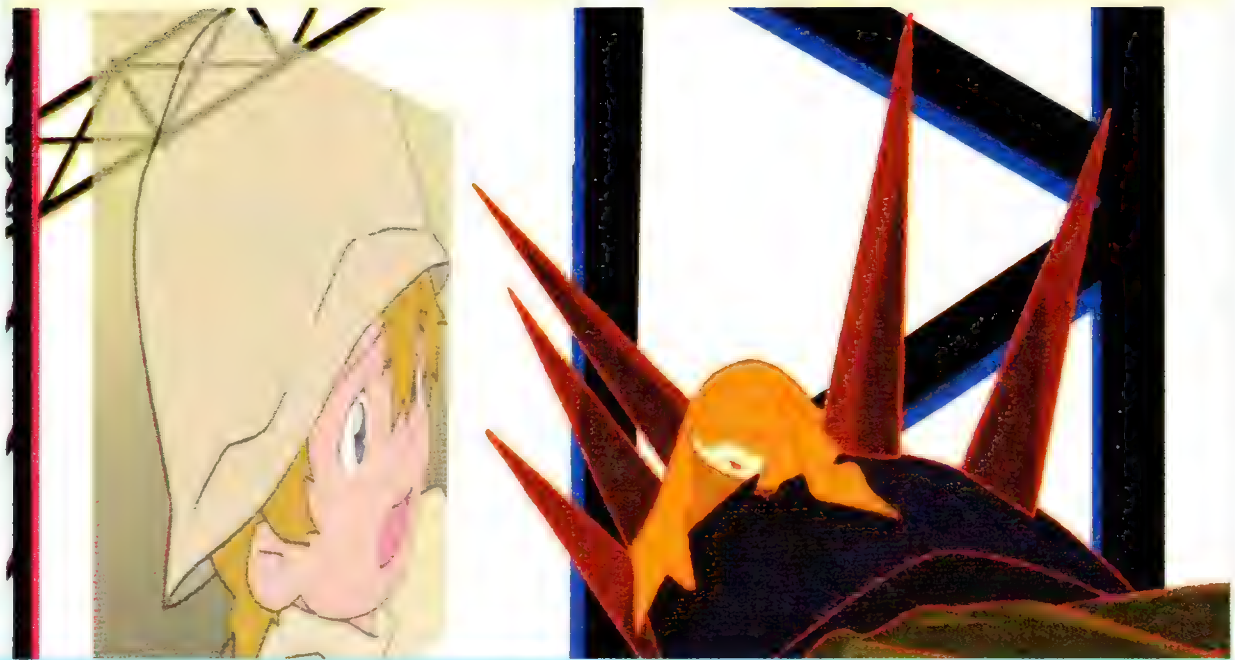
岳「巴达兽！没事吧！？」
光子郎「瓢虫兽！！」
瓢虫兽「比起这个赶快救巴达兽…」
光子郎听了瓢虫兽的话一惊，向巴达兽那边看去…。



瓢虫兽「巴达兽！！哒啊~！！」
想要帮助巴达兽的瓢虫兽也轻易被迪亚波罗兽干掉。



大和「进化了…！」
太一「这是什么速度…！」
两人惊讶于移动着进化的迪亚波罗兽。



「巴达兽！我也要去那边！」

岳「巴达兽！！我也要去那边！！巴达兽！！」
巴达兽筋疲力尽，也不回答岳的呼喊…。



迪亚波罗兽向巴达兽扎去。
巴达兽成了那锐爪的饵食…。
岳「啊！！巴达兽！！」



金属加鲁鲁兽的导弹全弹发射！迪亚波罗兽一个接一个避开，但有一发命中。然而完全没有奏效的样子。

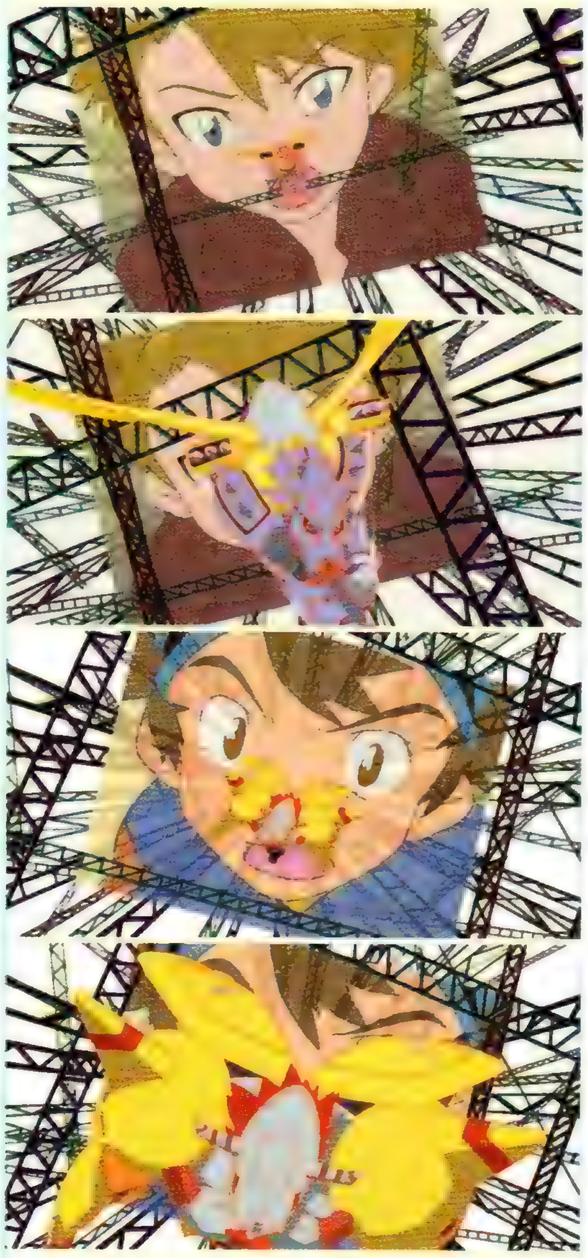


岳反复喊着巴达兽的名字。

岳「巴达兽！！巴达兽！！」

大和「竟...竟敢...」

大和因愤怒而颤抖。



大和「竟敢把巴达兽给！！」

太一「收拾掉了—！！」

伴随着大和、太一的吼叫，金属加鲁鲁兽和战斗暴龙兽朝着迪亚波罗兽突进！

N O T E S

brave heart [2]～[8]

■ 插入歌『brave heart』（歌/宫崎步，作词/大森祥子，作曲、编曲/太田美知彦）把战斗暴龙兽、金属加鲁鲁兽与迪亚波罗兽的充满速度感的战斗给炒热了！

■ 镜头切换到太一他们所在的现实世界，那『brave heart』的声音就成了好像是电脑扬声器中传出的一样。而且还像卡带一样反复，令人预感太一他们的败北。

给出指示的太一 [5]—4

■ 太一给在网络空间战斗的数码兽们下达指示。这里也强调了不能与数码兽们一起战斗的焦躁。

乌龙茶喝太多 [7]～[8]

■ 用跑去厕所的光子郎来微妙地打掉因战斗场景而高昂的兴奋与紧张。这种操纵观众心理并提高对最后期待感的演出，按第 1 作来说就相当于「滚球兽的屎」吧。



光子郎在战斗当中来搭话，太一也不禁大声了起来。
太一「干嘛啊！」
光子郎「已…已经不行了！！」
光子郎「厕所…借我…用下…」



战斗暴龙兽避开到达眼前的迪亚波罗兽的锐爪，又把拳头砸了进去。



迪亚波罗兽胸口放出光弹。战斗暴龙兽受到了直击，但并不当一回事地奋勇向前。



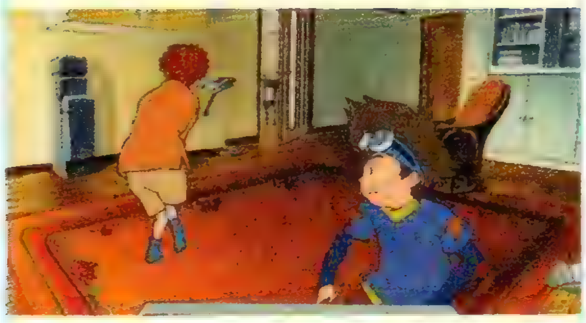
「已…已经不行了！！」



太一不禁因战斗暴龙兽战斗的样子而发热。光子郎不知为何在他身边扭扭捏捏了起来。
光子郎「太…太一桑…」
太一「好哇！使劲上他！！」
光子郎「太…太一…桑…」
太一「就是那里！上啊！！好嘞！！」
光子郎「太一桑！！」



战斗暴龙兽右手的装甲被破坏了也拿拳头朝着敌人的面孔将其打飞出去。
太一「瓢虫兽，巴达兽交给你了！！战斗暴龙兽！追击！！」
太一下达攻击指示。。



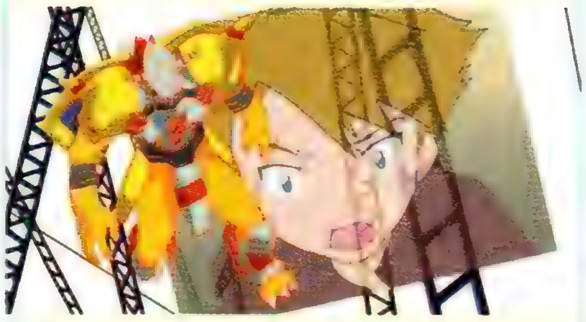
太一「喂~，干嘛在这种重要的时候。喂—！」
光子郎留下呆若木鸡的太一，蹒跚着向厕所而去。



这个瞬间，电脑突然就死机了。

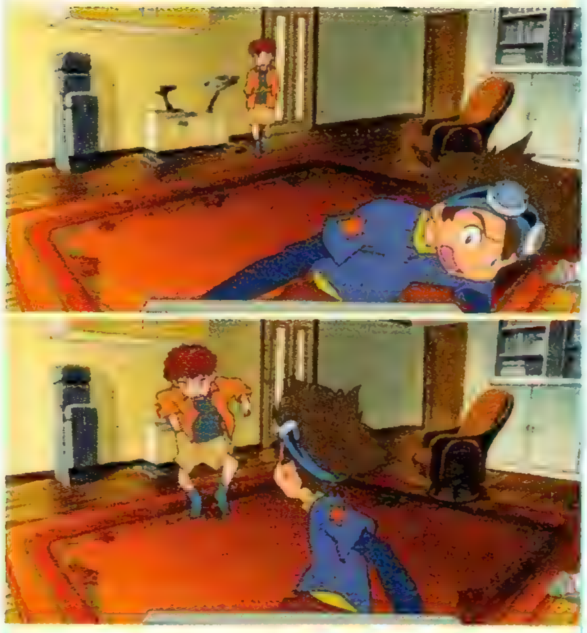
太一「蛤...！？」

太一的表情冻住了...。



战斗暴龙兽的动作突然停下。

大和「怎么啦太一！？战斗暴龙兽不动了哦！？」



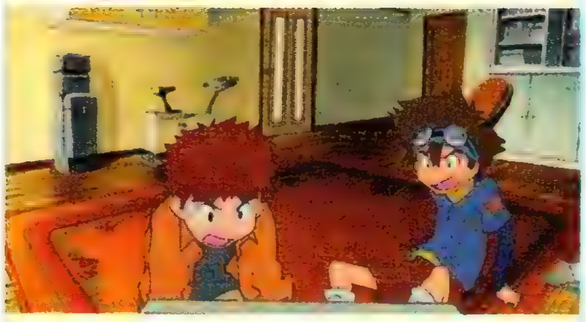
太一「啊咧？啊咧？啊啊...啊咧？啊啊啊...」

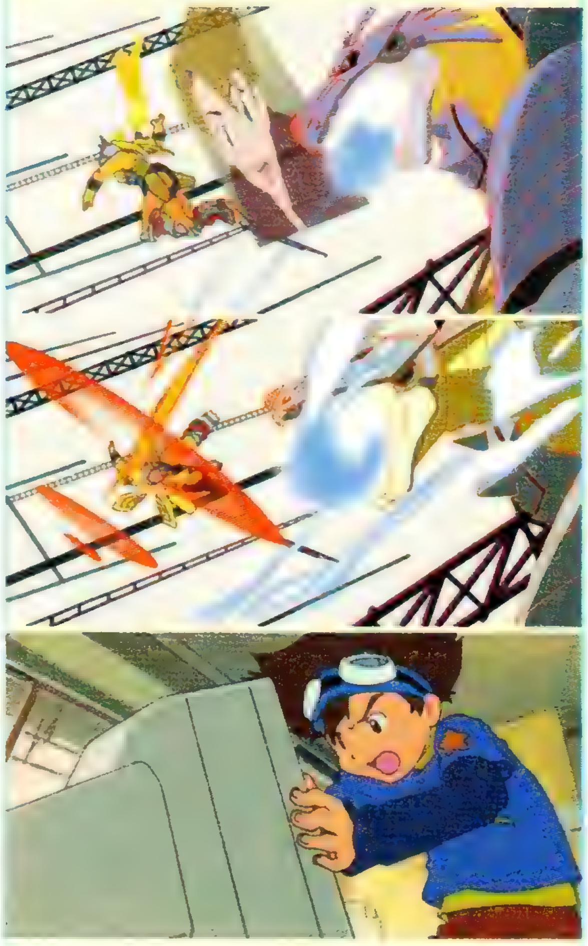
网络连接断掉，太一急得团团转。这时一脸清爽表情的光子郎回来了。

光子郎「呼——...真是抱歉」

太一「不动了啊这个！」

光子郎「诶！？你干了什么！？」



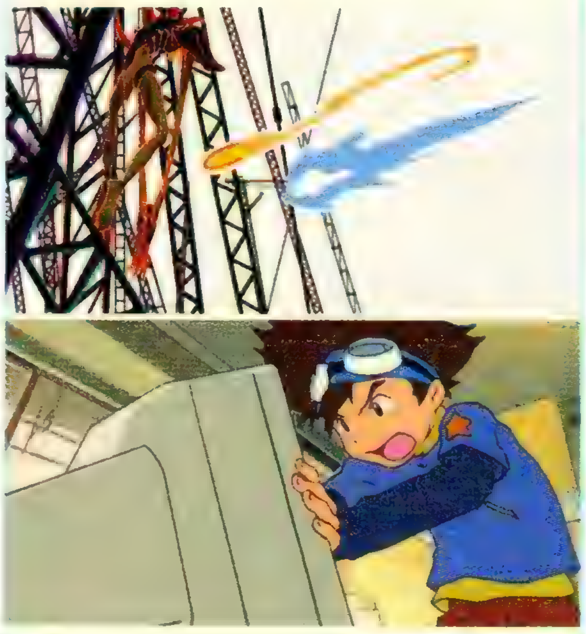


大和「好，最后一击了！！」

太一「蛤！？」

战斗暴龙兽他们终于把迪亚波罗兽逼到了绝境。就要用必杀技捅下最后一击了！

太一「拜托了！！要打中！！」



太一的愿望落空，迪亚波罗兽躲开了必杀技。

太一「啊啊！咃屎啦！！」

太一不禁就拍了电脑显示器。



N O T E S

死机 6

■ 这是光子郎的主观影像，手持摄像头风格的不稳定画面。在键盘上按了强制结束(CTRL+ALT+DEL)的键之后切断本体电源，死机时光子郎走的牢靠顺序描写很细致！

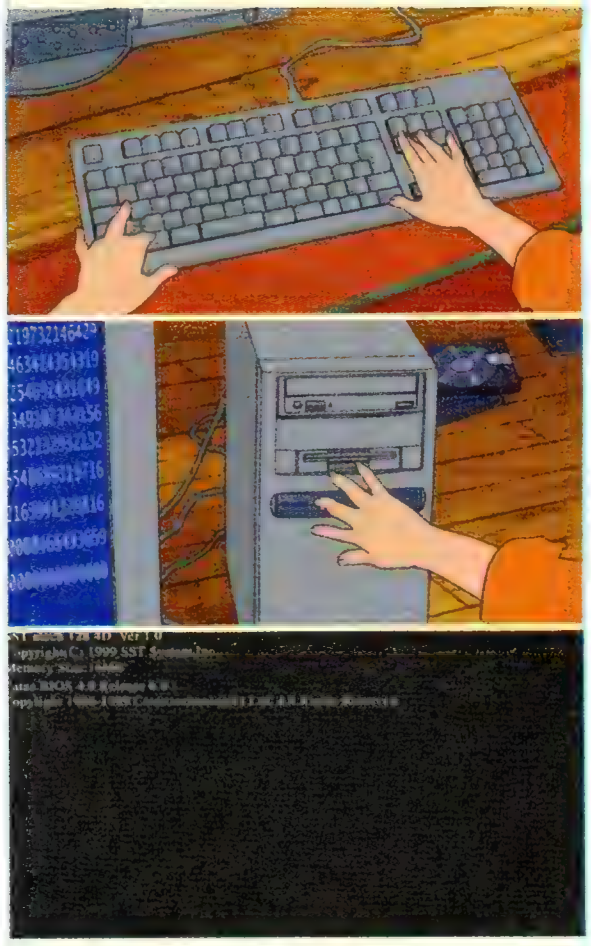
礼物 7

■ 太一给空送生日礼物的设定与光去生日会和那份礼物相关联。

飞机云 3 8 . 9 –1

■ 被收拢在窗户这个框架中的寂寞天空与伸展的飞机云组合，产生出了一幅画般的风味。

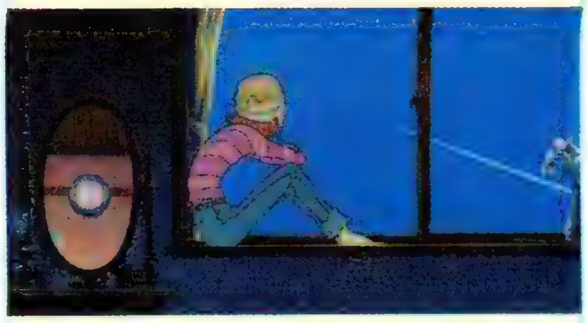
■ 空房间的梳妆台映着时钟。时钟上是 11 时 45 分左右吗？接着第 1作登场的镜子的椭圆与窗框的方形框架的对比很有趣。



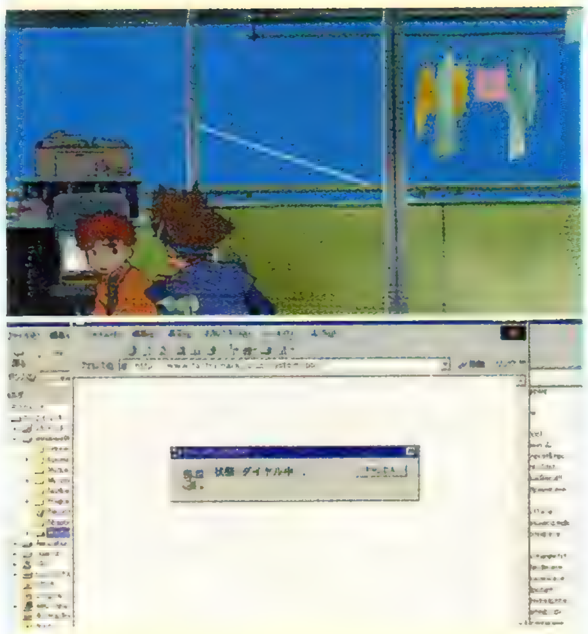
太一「什么都没干！！你才是为什么在这么重要的时候去厕所啊！！」
光子郎表情忽然转变，撞飞太一跑到电脑前。
光子郎「不行了！！太一桑才是，为什么让它死机了！？」
光子郎迅速让电脑重新启动。



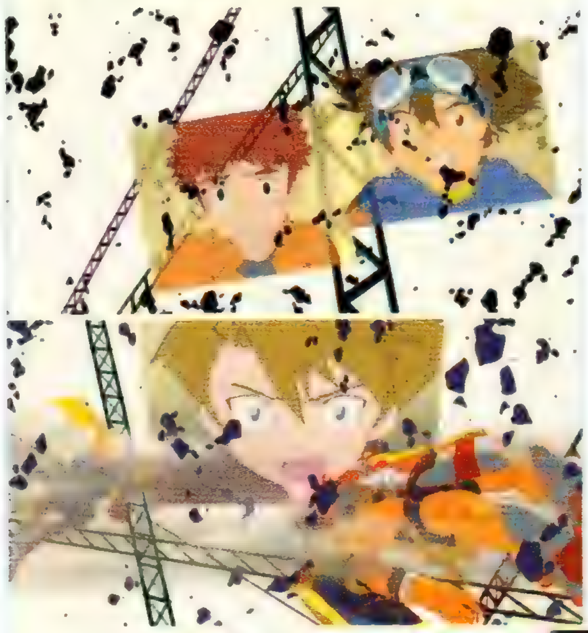
太一「我又不是想要才这么干的！！」
光子郎「就是因为这样才会跟空桑吵架的！！」
太一「我才没有…！！」
面对光子郎近乎找茬的讽刺，太一不由得说不出话来。
太一「…只是…给了个礼物」
光子郎「礼物？」

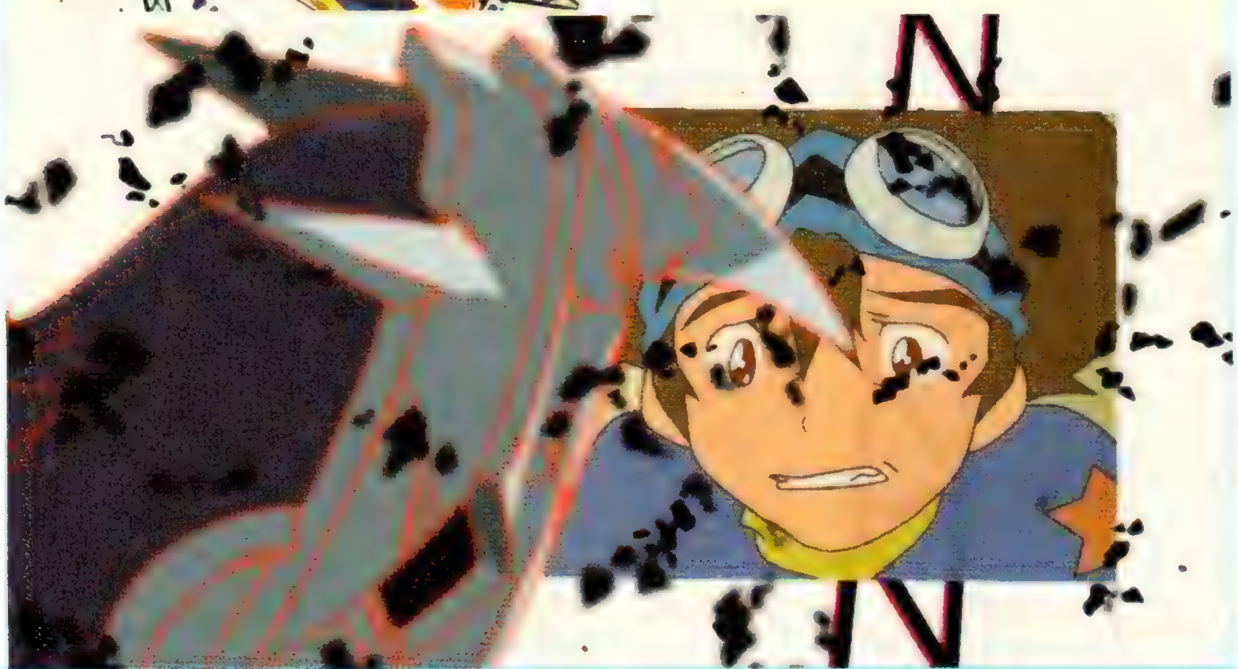


空自己房间。空的样子是从窗户眺望外面…。
太一「因为她快生日了，所以就给了她发饰。然而那家伙却说什么『你这就是说这个帽子跟我不配咯！？』，然后就吵架了…」



光子郎听了吵架的原因目瞪口呆。
光子郎「就因为那样…」
太一「可是啊…我有好好道歉哦！？」
太一、光子郎「啊！！」
网络连接终于修复了。
光子郎「恢复了！！」





「战斗暴龙兽！！战斗暴龙兽！！」

重新接上网一看，屏幕上却映出了冲击性的光景。
太一「战斗暴龙兽！？」
太一、光子郎「哈…！！」
大和「太一！！光子郎！！你们都干了什么！！混账东西！！」
战斗暴龙兽被打得残破不堪。太一看着大喊。
太一「战斗暴龙兽！！战斗暴龙兽！！」



迪亚波罗兽送来了邮件。那是「拿着　时钟　的是　谁啊？」的隐晦信息…。

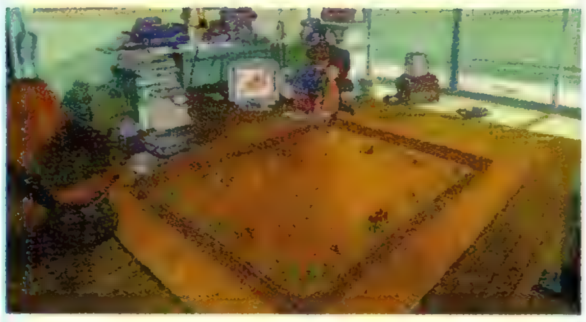


岳「时钟…？」

岳不禁嘟囔。于是迪亚波罗兽显示着谜之数字就开始复制自己了。

大和「…复制了…！？」

太一「这个数字是…？」



太一「光子郎…你他妈…！！」

大和「差不多得了，现在不是吵架的时候吧！！」

大和的声音劝住了陷入险恶氛围的两人。太一像是吐一样地嘟囔。

太一「…干！…什么邮件啊！！」



迪亚波罗兽拿着时钟。像变戏法一样嗖地藏了起来…。



太一「战斗暴龙兽！！战斗暴龙兽！！」

网络空间中回响着太一的喊声。

在全世界孩子们的注视下，战斗暴龙兽取回了意识。

战斗暴龙兽「…太……太…一…一…」





「干嘛啦你个混蛋！！」

太一在屏幕前垂头丧气。

太一「要是我…我在你身边的话，就不会变成这样了…」

光子郎「『又输了吗？』」

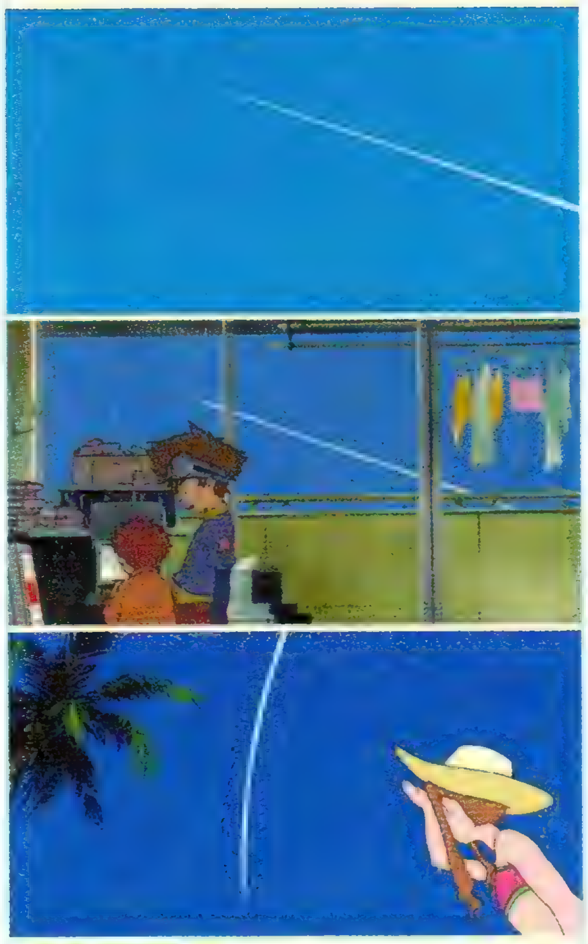
太一「什么！？」

光子郎「刚才的是从堪培拉来的。『好不容易快要赢了你们在干什么呢』这是柏林…啊！！」

生气的太一揪住光子郎的后颈怒吼。

太一「干嘛啦你个混蛋！！」

光子郎「我只是在读收到的邮件！！」



太一「不、不会吧…？」
光子郎「核导弹看来是一发，名字貌似是『和平卫士』。射程是 2 万公里…几乎是整个地球了。速度是 15000 英里每时」
太一「…那，是时速多少公里？」
光子郎「括弧…23 马赫这么写着」
太一「二…二十三…」



光子郎检查着邮件，发出了不安的声音。
光子郎「啊啊…怎么办…」
太一「诶！？」
光子郎「一个潜入五角大楼的台湾中学生跟我讲…30 分钟以前，美国的军事基地发射了核导弹…」



光子郎「但是，不知道目的地在哪。也不知道现在飞在哪…不过，全世界肯定有某处会爆炸的！！」
太一因无力感而颓废地跪下。
光子郎「9 分钟后…」



太一惊愕于光子郎的话。
太一「诶！？」
光子郎「是发射管制计算机的失误…当然是那家伙干的！！」
太一「那么，这个数字是…！？」
光子郎「恐怕…是那导弹到达目的地的时间…」
两人看着屏幕上的数字无情地持续降低，迪亚波罗兽不断复制增殖。

N O T E S

父亲的书斋（四方的空间） 2-1、3

细田导演搞的第 1 作和第 2 作，还有 TV 版 21 话中，就像这图景是代表一样，故事中大部分都是在公寓中进行的。敢于把公寓的一个房间这四方空间，或者说是立方体空间设定为舞台是为什么呢？

这父亲书斋镜头中令人强烈意识到的是，你自己也是用处于房间中的「摄像头」视角去看的透视性构图。「摄像头」是扩张人类视觉的机械眼，是从人类身上分离出来的视觉。换言之，把视觉从自己身上分离出来，像第三者一样地看着对象的视角，也就是「客观」性的视角。「摄像头」不直接与对象产生关系，表示出了特化"看"的「客观」。被那「摄像头」的镜框（框架和视线）切下来的，就是公寓中一个房间这个四方空间，就是「客观」性视觉带来的空间认识的表现。

时钟 4-1

显示到核导弹爆炸为止的时间的迪亚波罗兽的时钟。显示着 11 时 49 分 40 秒。从这时候开始，到迪亚波罗兽被打倒为止的约 10 分钟内，基本是实时进展故事的。

飞机云 5 8、10-1

至今出现过好几次的飞机云镜头，但与突然的导弹形象连结在一起，酿造出了不稳定的氛围。



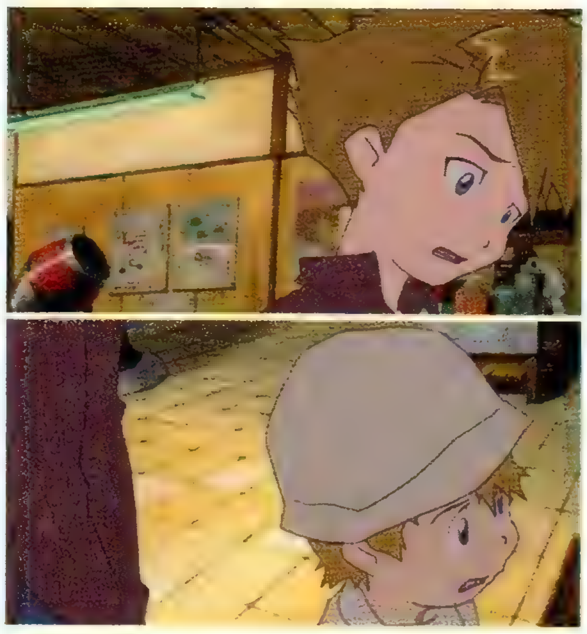
鼓励太一他们的邮件从全世界送来。
光子郎「是从印度尼西亚来的邮件。『无论如何都请打倒敌人』。这个是亚美尼亚来的『只有你们能打倒那只怪兽』…来自卡塔尔的『请加油』」
太一「还加油…怎么可能把这群东西全打倒！！」
迪亚波罗兽还在持续增殖…。



光子郎「核导弹看来只要引线不启动就不会爆炸的。如果这是游戏的话，拥有时钟的家伙只有1只。只要打倒那家伙引线应该就不会启动了…！！」
太一「…那怎么去找到那1只啊！！」
光子郎「那就…只能一只只打过去…」



岛根。大和他们所在的理发店。
顾客爷爷「天阴啦」
顾客奶奶「啊—是啊，得收衣服了…那么，蛋蛋」
顾客爷爷「啊，蛋蛋」
顾客奶奶「这个山芋，就拿给绢吧。就是康子给的……啊？」
老奶奶向大和他们搭话，但不回复的两人令她诧异。



顾客奶奶「捏…你没听到吗？」
大和他们知道敌人发射了核导弹而愕然。

#18 DIGIMON 2000

NOTES

岛根的理发店 1 −2
■ 知道了老奶奶的名字是康子。顺带一提虽然剧中没有出现，但理发店主人的名字是「三（サブ）」。

服务器空间3（圆的空间） 6 −1、7 −1、8 −2～3
■ 和上一页（#17、P77）列举的公寓一个房间=四方空间是对照性的，而网络空间就是服务器空间。数码兽们所在的服务器空间背景一片纯白，丧失了远近感，就是好像把在场的角色们给包围住的球形的圆空间。

■ 公寓被切出的四方空间，与服务器内的包裹住一样的圆空间的对比。如果说四方空间是视觉带来的空间认识的表现的话，那圆空间就是表现听觉、触觉的空间认识吧？

■ 眼睛能看到自己的视线所对的方向，但看不到自己脑袋后面。也就是说视觉只能认识视线所对方向的空间（也就是由视野来分割）。反过来说，听觉和触觉能有360度全方向来的情报，也就是能认识围住包裹自己的空间。包裹数码兽们而存在的服务器空间，不就是这个的表现吗？不是「看」而是去听、触摸，为「感觉」而生的空间。说到底，存在于计算机内数据中的服务器空间，就不是用眼睛「看」的，而是去「感觉」其存在的空间。

■ 如果四方空间是表示「客观」的话，圆的服务器空间是把对象整个没入包含的，就不是「看」而是「感觉」的视角，也就是说是「主观」的空间认识的表现。进一步，可以说这是在表示太一他们所在的现实世界是「客观」的视角，数码兽们所在的网络空间是「主观」的视角吧。

■ = 就像#06(P55)的NOTES「对视觉的晃荡」所展示的一样，在进入服务器空间之前，观众被主观摄像头的影像给予了视觉上的晃荡。这或许就是为把观众从「客观」视角导向「主观」视角的安排。

还有7分 10 、11
■ 到蛋糕烤完、丈的考试结束、核导弹落下为止所剩的时间。到最后在多个地方同时进行多个这句话，让人对主要的核导弹落下的印象更强烈。



太一「……是啊…只能干了……抱歉…」

太一亲眼看着伙伴们的决意，向光子郎道歉。

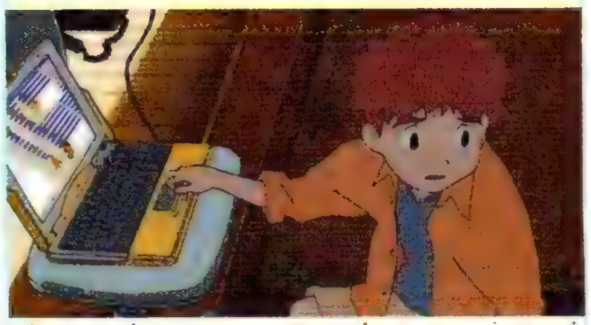
光子郎「不…」





太一的母亲在做着蛋糕。然后一边确认着到烤完的时间…。

母亲「还有 7 分钟♡」

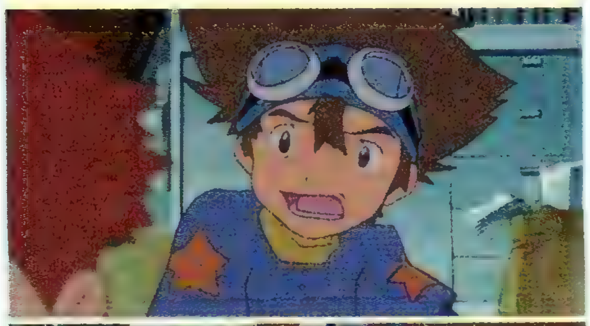


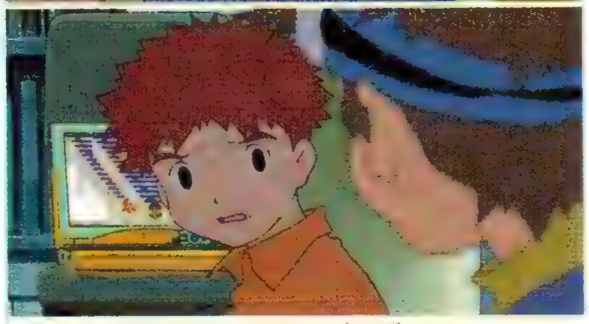


光子郎看这样子下定了决心。

光子郎「各位……我现在就把地址送去！！」

战斗暴龙兽「…拜托了…！」



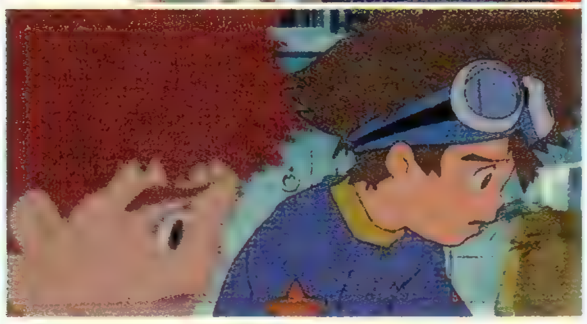


太一「这样天都黑了！！」

太一听这不大现实的方法不禁喊出声。然而，光子郎看着太一的脸说。

光子郎「……可是，只有这个方法了吧？」





太一看着这认真的表情失去了语言。这时，有个呼唤太一的微弱声音。

战斗暴龙兽「太一……太一……太一！！」

太一「啊！！」

战斗暴龙兽「太一！振作点太一，交给我吧」

太一「战斗暴龙兽…」

战斗暴龙兽尽管受着伤也想要给太一勇气。





金属加鲁鲁兽也撑起受伤的身体接在战斗暴龙兽后面。

金属加鲁鲁兽「知道那家伙的地点吗？」

大和「金属加鲁鲁兽…」

「还有 7 分钟」



私立中学的入学考试会场。

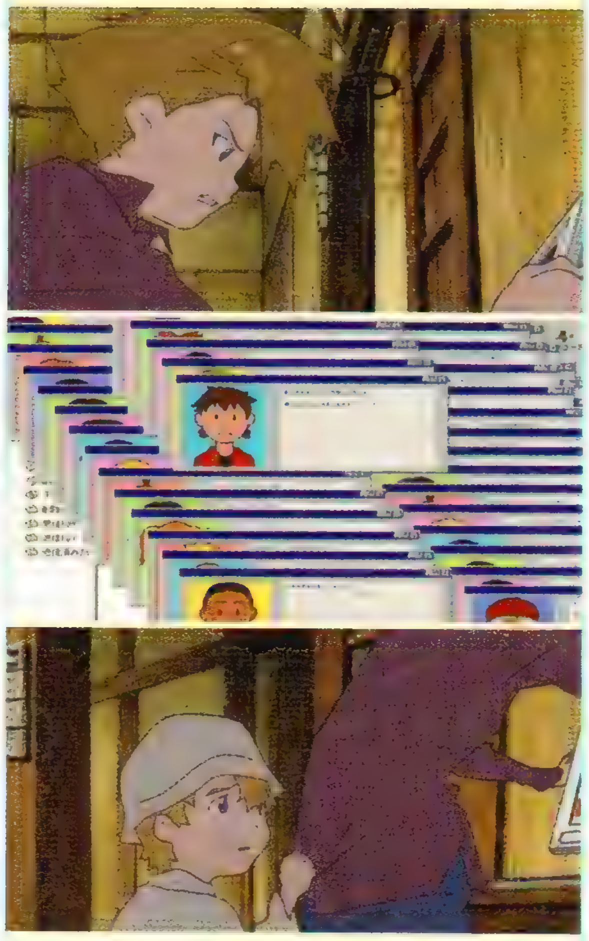
监考老师「还有 7 分钟」

丈「了…了不得！！」

丈被告知所剩时间无几，神色拼命。



全世界支援太一他们的邮件如海啸般涌来。
光子郎「…好劲的邮件数！！『加油啊战斗暴龙兽』来自哥斯达黎加…」
太一凝视着显示屏。



光子郎「『不要输啊金属加鲁鲁兽』来自菲律宾…在不断增加！！」
大和跟太一一样在凝视显示屏。岳看着他的样子低语。
岳「哥哥……不要输了」



战斗暴龙兽他们赶忙往迪亚波罗兽那边去。全世界连网的孩子们在注视着这两只数码兽。

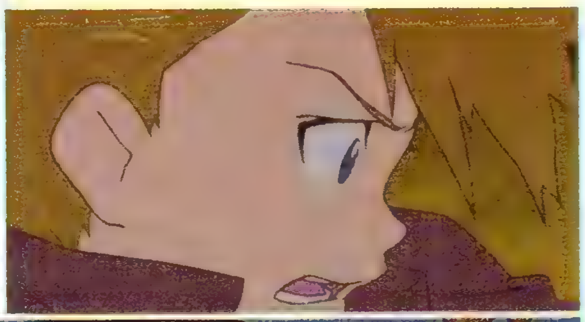
N O T E S

写邮件的孩子们 1

■ 1—2 是 TV 版『02』的京和姐姐。1—6 是 WS 游戏『数码兽大冒险 阳极驯兽师&阴极驯兽师』、『数码兽大冒险 02 双人驯兽师』、『数码兽大冒险 02 D-1 驯兽师』登场的「被选中的孩子们」的辽。顺带一提辽所在的是土耳其。其他，1—4 是缅甸的，1—8 是西藏的孩子们。。

飞机云 6 5—2

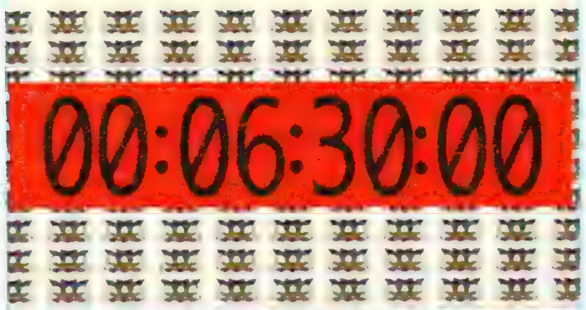
■ 蔚蓝的画面中有飞机云，还有孩子们的轮廓。仰望飞机云的轮廓，与注视太一他们战斗的孩子们的心愿重合。





「绝对不会放弃…」

4 **大和「我会放弃吗……到最后…」**
太一「绝对不会放弃…」

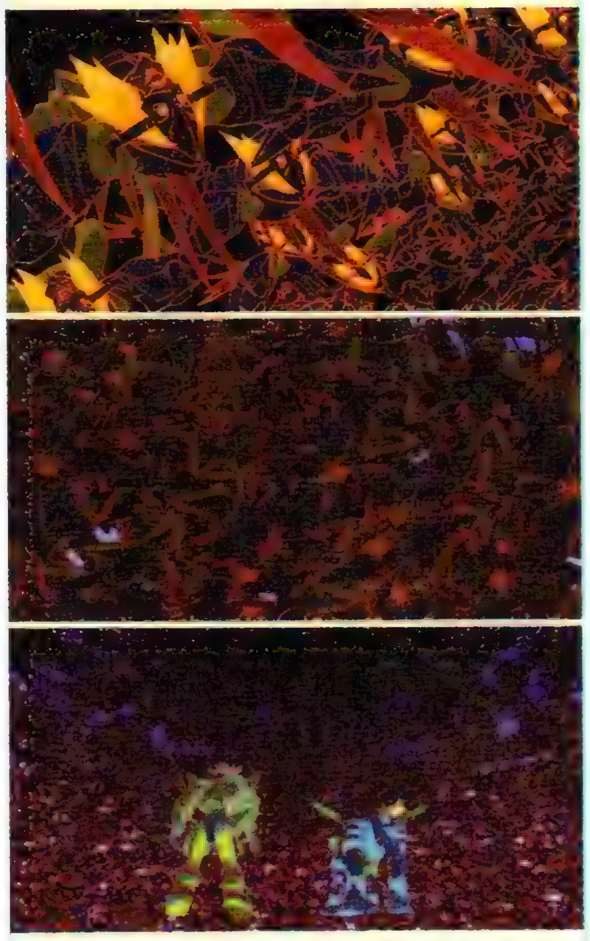




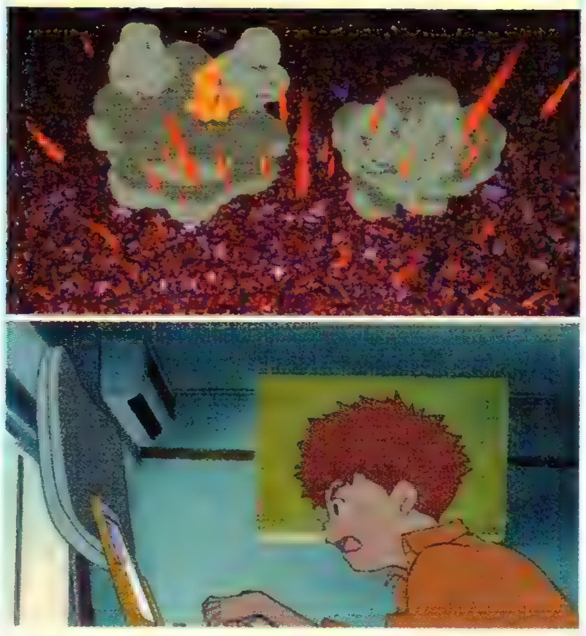
5 时间逐渐减少。孩子们在盯着飞机云。



6 在前行于光缆中的战斗暴龙兽他们面前，有个「入口」的表示。终于到达了迪亚波罗兽所在的地方了。



2只飞进服务器空间。而在那里的是，而在那里的，是蠕动着的增值到数不完的迪亚波罗兽！！



战斗暴龙兽他们仍在受着攻击。

岳「这样下去就只能一直被干了！！」

光子郎「全世界的各位！！战斗暴龙兽他们的反应会下降的！！请不要送邮件了，拜托！！」

光子郎发出类似悲鸣的声音。



大和「啊啊！！」

太一「金属加鲁鲁兽！！」

战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽相继被凄厉的攻击打中。而且 2 只的动作不知为何很是迟钝。

太一「啊！！」

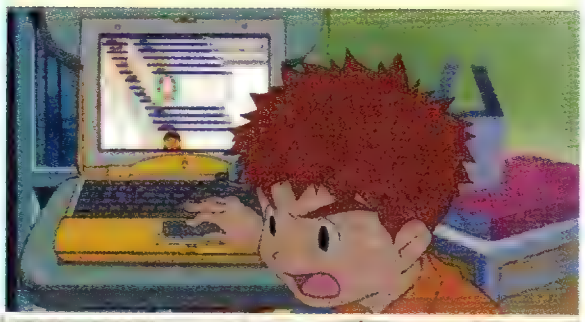
岳「战斗暴龙兽他们的动作很奇怪！！」



太一他们面对铺天盖地的迪亚波罗兽哑然了。

大和「这..这群家伙，有多少只啊...」

光子郎「4000...8000...又复制了...16000！！在不断增加！！」





「是因为全世界来的邮件！！」

光子郎「是因为全世界来的邮件！！大量的邮件降低了我们的处理速度！！」

这么说着的时候，还有全世界送来的大量邮件。



太一、大和「蛤！？」

迪亚波罗兽大群开始一齐射击！战斗暴龙兽他们想要避开从四面八方袭击过来的光弹...。

N O T E S

「战斗暴龙兽他们的动作很奇怪！！」3 —3

■ 因集中自全世界的大量邮件，太一他们与战斗暴龙兽他们连结的网络线路通信速递下降了…是这样吗。这也成了最后光子郎打倒迪亚波罗兽转机的伏笔。

进入网络空间 1 7

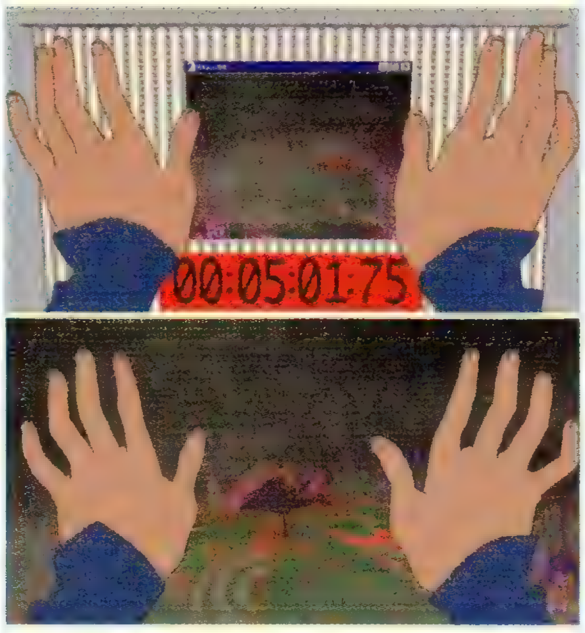
■ 太一他们的心愿超越画面的瞬间。这份心愿并不是架在「拯救世界」这种高大上的大义名分上的，不过就是「要救战斗暴龙兽他们」这种个人的心愿，这点很棒。

■ 从太一（还有大和）的视觉世界（客观）转移到听觉、触觉的世界（主观）。这点，从「看不到」太一进入网络空间的瞬间，却能让观众「感到」喘粗气的声音也能明白。

■ 用这种视觉的（客观）听觉、触觉（主观）的视角，去看细田导演搞的剧场第 1 作、第 2 作和 TV 版 21 话，那就很有趣了。用客观视角捕捉的构图，用环境音表现的空间的广阔，角色之间的接触，质量、风及热之类触觉描写等等…。怕是有很多事都可以进行考察，但有一句话是能说的，那就是"如何看待世界"这个意志是明确的。这份明确，就是诞生出一连串作品趣味的源泉吧？。

太一的母亲 8

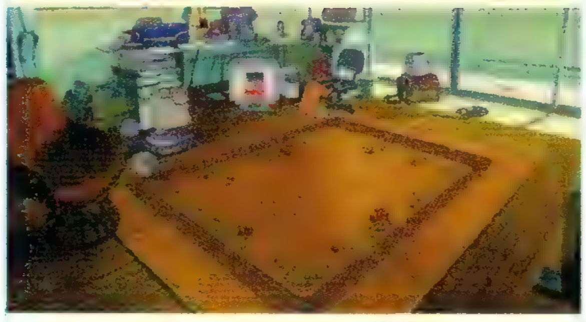
■ 太一的母想去看看儿子等人的情况而去了书斋。但是这不过是看看罢了，并不会进入孩子们所在的房间。拿着乌龙茶去儿童房的场面（#03、P49）中，母亲也进不去房间。这看来是跟第 1 作一样，因为这是「孩子们的世界」所以大人的命运就是被关在外面。



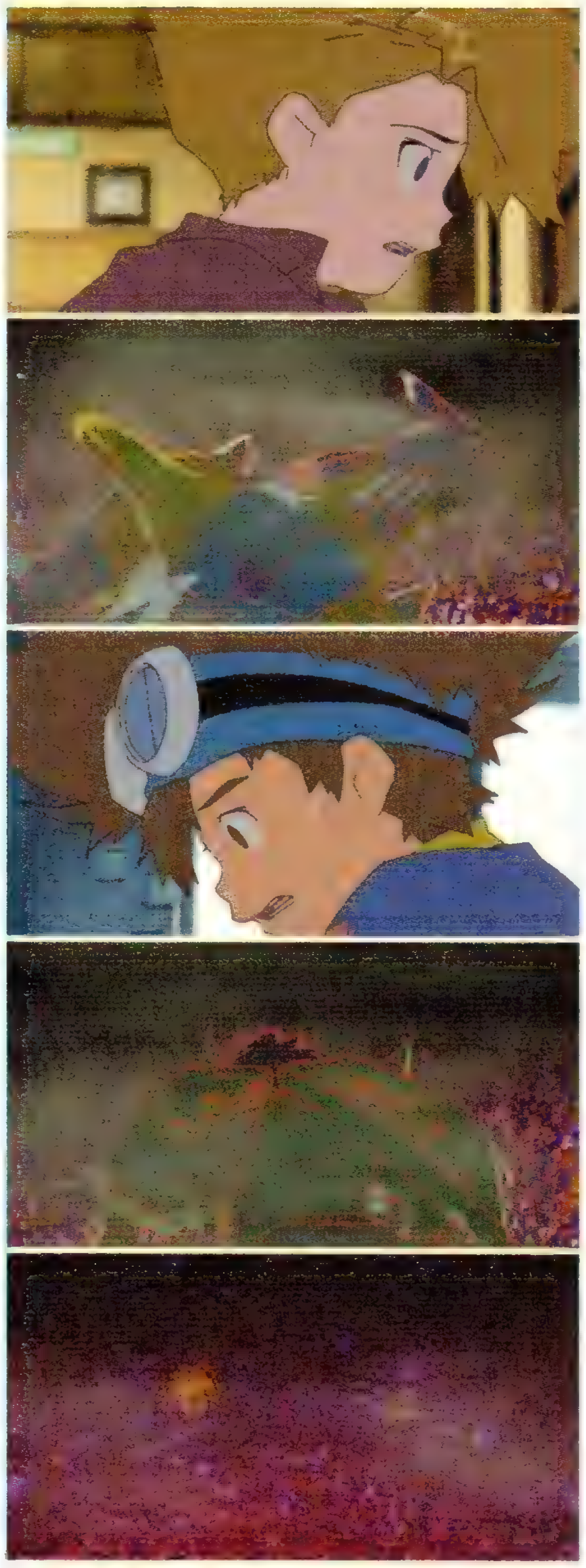
太一呼吸粗暴起来。向着映在显示屏上的受伤战斗暴龙兽，无意识地伸出了手…。



8 太一的母亲打开书斋的门间。
母亲「光子郎君，要吃午饭吗—？」
光子郎「不行了…邮件的势头还停不下…就剩 5 分钟了…怎么办…」
母亲「…好像打扰你们了呢…」
母亲看着光子郎认真的样子，悄悄关上了门…。



9 **母亲「啊啦？太一去哪了呢？」**
她注意到房间中没有太一的身影。

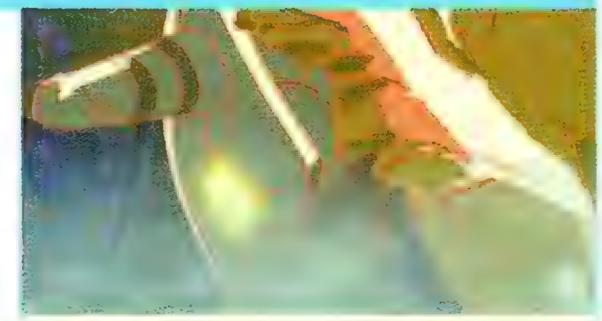


迪亚波罗兽的攻击倏然停止。从白烟中出现的战斗暴龙兽他们受伤到看不见动弹的气息。
太一「战…战斗暴龙兽！！」





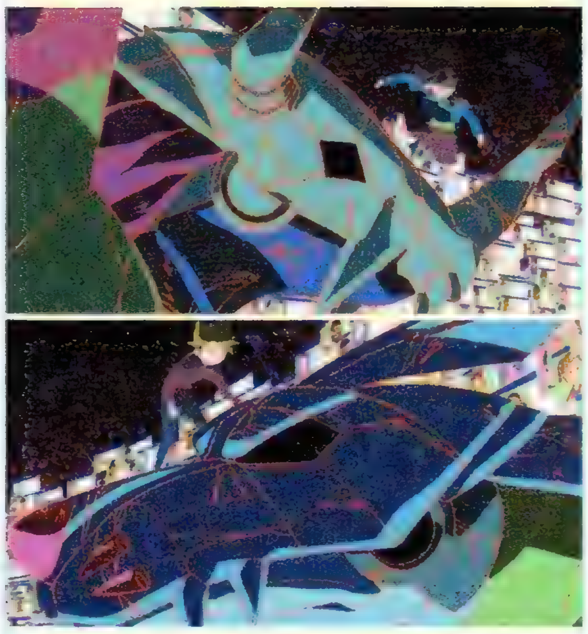
「我就在你身边…有我陪着你」



太一「大和…」
知道了大和也来到网络空间的太一也向战斗暴龙兽讲。
太一「我来啦！我也来啦！！跟你并肩战斗了！！已经…不会让你单独作战了……我就在你身边…有我陪着你，战斗暴龙兽！！」
战斗暴龙兽对这声音有了反应，光芒回到了眼中。



太一不知何时浮在了网络空间中。在他眼前的，是仍倒着的战斗暴龙兽…。
太一「战斗暴龙兽！！」



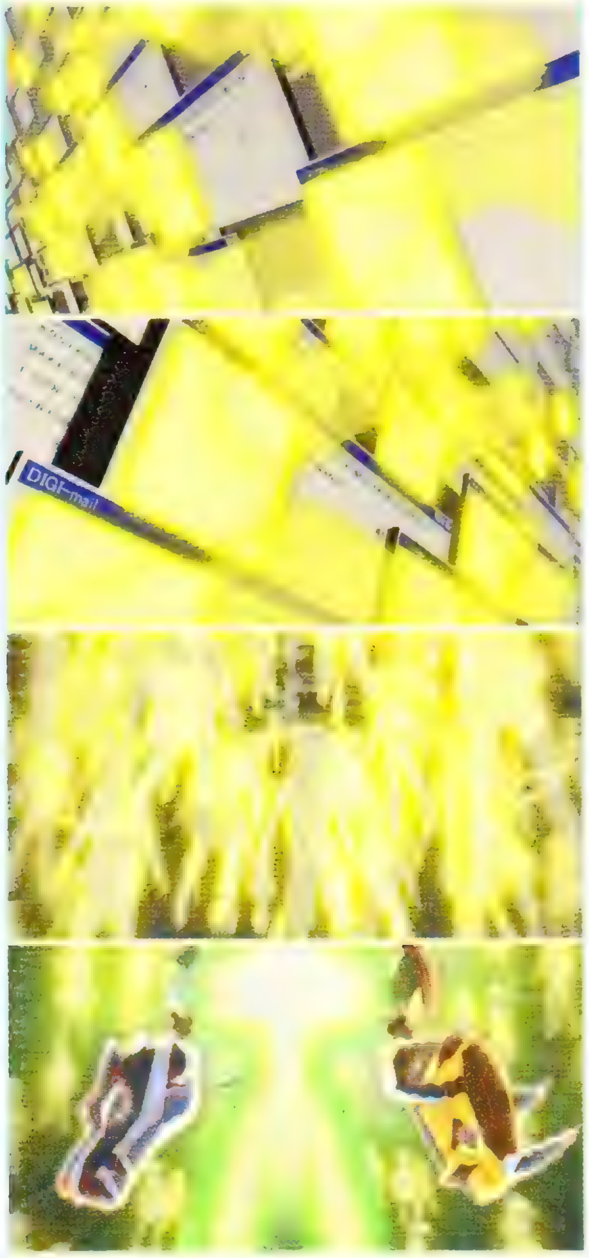
孩子们的邮件像是要包裹 2 只数码兽一样地增多。战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽就像从邮件中吸收力量一样，逐渐巨大化。



于是孩子们的邮件就好像围绕战斗暴龙兽他们一样地相继出现。



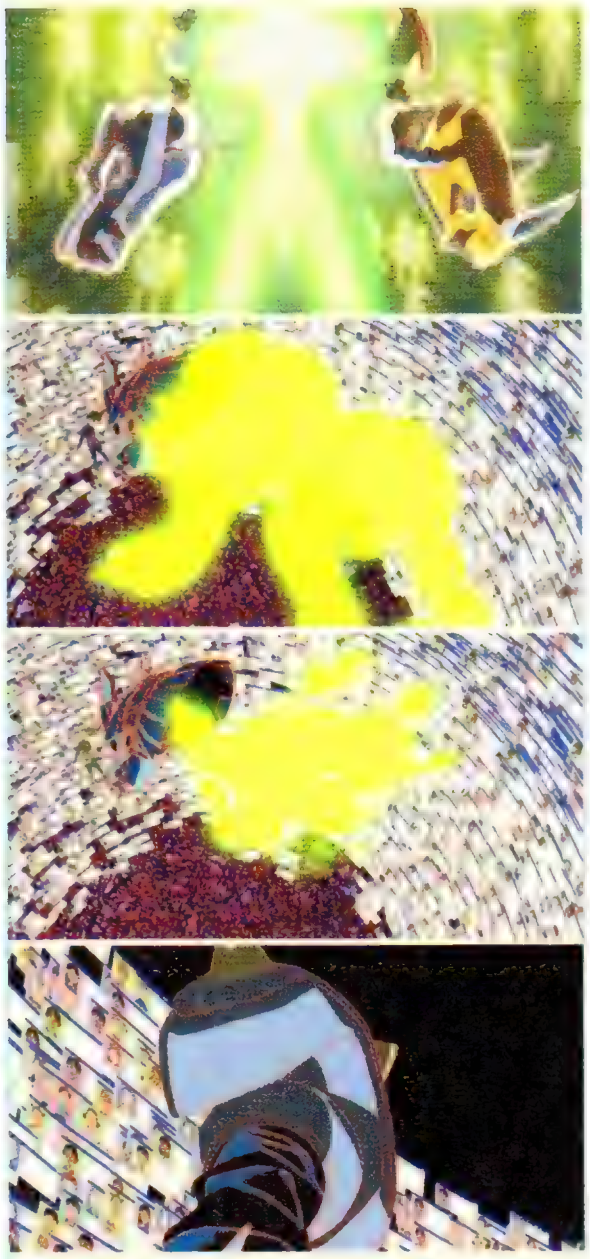
大和也进入了网络空间中。拼命喊着受伤的金属加鲁鲁兽。
大和「金属…金属加鲁鲁兽！！是我…大和！懂吗！？睁开眼睛！！」



孩子们的邮件，一个个放出来的光芒集合起来，创造出了个光辉的巨大人型…！



巨大化的战斗暴龙兽变形！



金属加鲁鲁兽也同样变形！

N O T E S

进入网络空间 2 [1]～[3]

■ 这场面中显示的从「客观」世界转移到「主观」世界，可以直接看成是在暗示观众所在的现实世界与画面对面的角色们所在的动画世界这种构造。也就是说，在这里描绘的「没入网络世界的太一」，是正在观看这部电影的观众本身，可以这么说吧。太一从故事开始起就停留在只是「看着」数码兽们的位置上，超越难以跨越的距离，直接「参加」战斗的瞬间——那就是这部电影的观众「参加」动画世界的瞬间。一直憋到故事的这个阶段，被拦住的观众对「参加」的想法就在这个「没入网络世界的太一」上被一下解放了。这种解放感，就会为这场面诞生出压倒性的情感发泄。

■ 贯通第 2 作能感觉到的，是角色们「看」的行为被强烈描绘出来。而第 1 作中描绘的是使用光的哨子「听」。也就是说，如果第 1 作是通过光这个听觉、触觉性存在去描绘「听」的作品的话，那第 2 作就是通过太一这个视觉性存在来描绘「看」。太一在第 1 作最后，只有吹哨那一瞬间才触碰到了听觉、触觉的世界，而在第 2 作中终于进入了听觉、触觉的世界。把太一和看这部电影的观众重叠起来思考，通过第 1 作、第 2 作要表达的，或许就是对动画这个表现本身的提问。

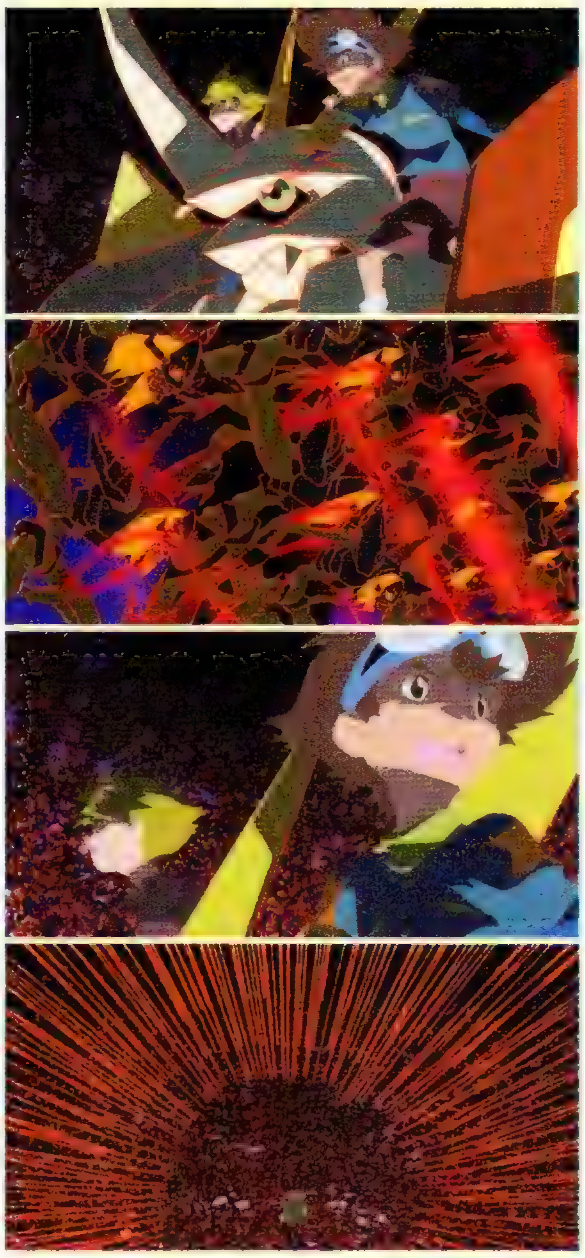


「合体了…！？」

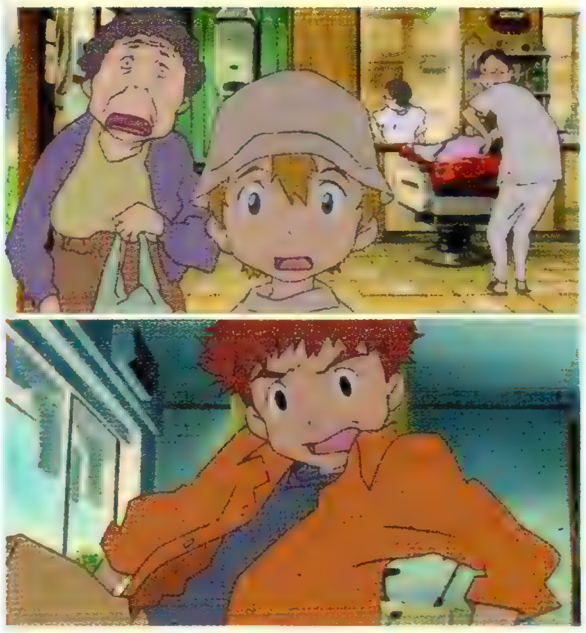
光子郎「战斗暴龙兽和…」
岳「金属加鲁鲁兽…」
光子郎「合体了…！？」
牵挂搭档数码兽的太一与大和的心意，还有孩子们想要拯救世界的愿望，让合体数码兽——奥米加兽诞生了！！



奥米加兽的左臂，变形了的战斗暴龙兽的口中飞出暴龙剑。那一挥，就把集中炮火弹了回去！



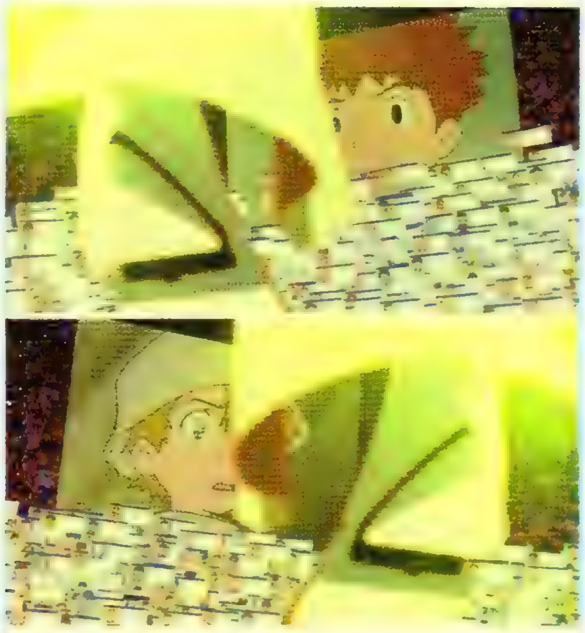
太一与大和站在奥米加兽肩上。迪亚波罗兽知道新的敌人出现，给太一他们浴下集中炮火！太一他们吃惊！！



岛根的理发店。老奶奶和岳目瞪口呆地看着显示屏。
店主「嗯？小朋友，你哥哥不在啦？」
店主寻找着大和的身影东张西望，岳嘟囔着回答。
岳「……这里」
另一方面，光子郎也知道太一没了，就把身子探到显示屏那里。
光子郎「诶！？」



从孩子们的邮件造出的发光的蛋中，新的数码兽现身…。





射出的光弹在命中的同时发生了大爆炸，迪亚波罗兽没时间逃跑就倒下了。



连射、连射、连射加鲁鲁炮的奥米加兽。相继发生的大爆炸包裹住了迪亚波罗兽的大群，逐渐消灭….



迪亚波罗兽被反弹回去的光弹荡平。显示在屏幕上的大群的一部分在转眼间就被消去，光子郎看着讲出了声。

光子郎「牛逼！！」



金属加鲁鲁兽变形的右臂出现加鲁鲁炮。那巨大的炮身喷出火！

N O T E S

奥米加兽 2 . 3

■ 凭借用全世界邮件集中的孩子们的神圣力量（插入歌『安魂曲』（歌/东京少年少女合唱队，作曲/有泽孝纪）给人留下印象），战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽合体进化为究极体。漂亮地演出了全世界孩子们变成一体的神圣氛围。

■ 散落存在于全世界的每个人，尽管拥有各自不同的想法，但在某个瞬间，集结在了网上被共享的精神空间中——全世界的邮件让奥米加兽诞生的场面，就清楚地表现出了网络这个新媒体的现状。

暴龙剑和加鲁鲁炮 5 ~ 9

■ 变成奥米加兽左臂的战斗暴龙兽口中飞出的剑，与变成右臂的金属加鲁鲁兽口中出现的大炮。暴龙剑上有用数码兽文字写着「おーるでりーと」（All Delete:オールデリート=全部删除，是这样吧？）。加鲁鲁炮的光弹在打中之前，着弹地点的迪亚波罗兽散乱着想要逃跑的动作很有趣。

■ 网络空间中迪亚波罗兽大群倒下后，显示屏上只能看出是点的迪亚波罗兽就像是被雨刷刮过一样消灭过去。把网络空间与现实世界的视角关联起来描绘很出色。



「那家伙就是最后一只！！」



伸展的飞机云。一条云与此交错…。
原来那就是落下的核导弹。





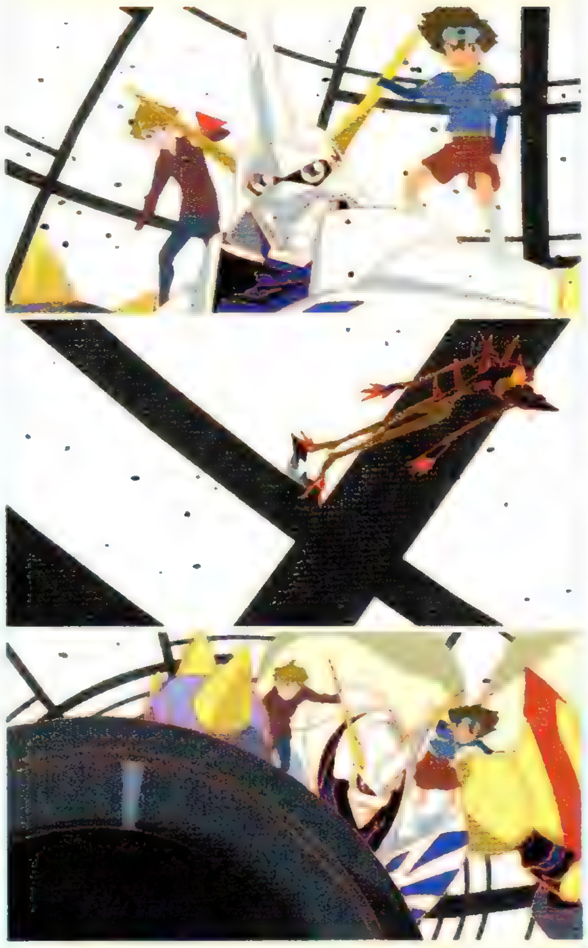
太一跟大和想追上逃掉的迪亚波罗兽而焦灼。
光子郎「就剩 1 分钟了！！」



另一方面，考试会场。更焦灼的丈。
丈「嗯啊，还有 1 分钟！！」
还有等待蛋糕烤完的太一母亲。
母亲「还有 1 分钟♡」

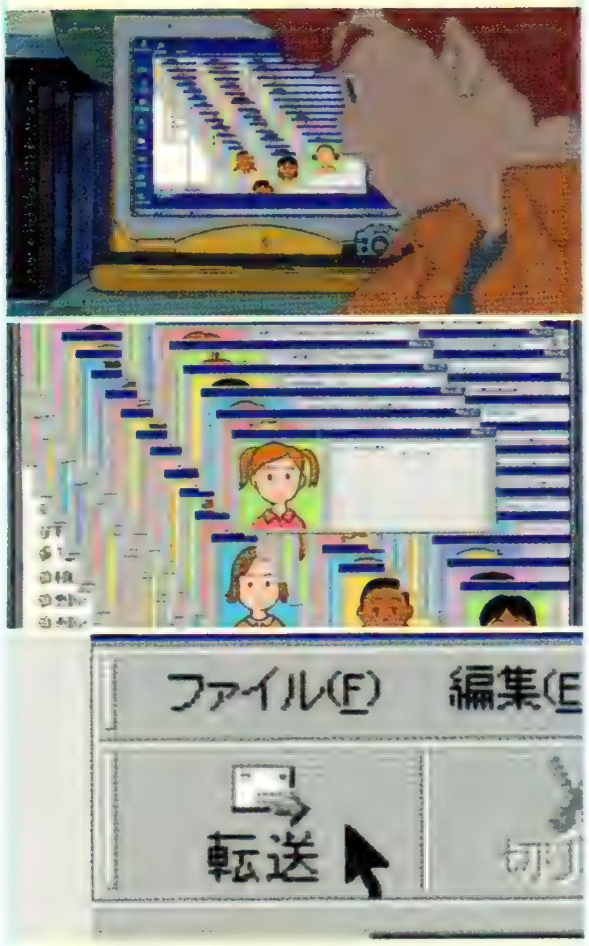


爆炸收束后，那里就剩一只迪亚波罗兽了…。
光子郎「有…有了！！那家伙就是最后一只！！是有着『时钟』的家伙！！」
迪亚波罗兽知道自己被发现了，就迅速从那地方跳出！

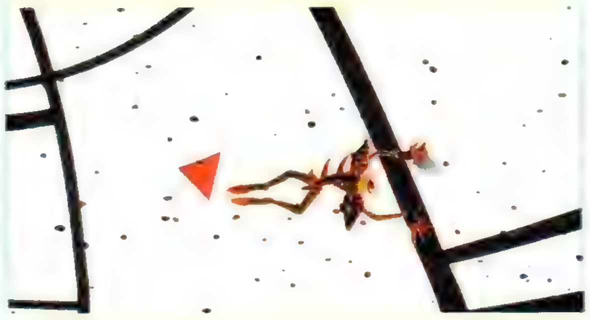


太一他们追逐着四处逃窜的迪亚波罗兽。
太一「不在！？」
奥米加兽跟不上迪亚波罗兽敏捷逃跑的动作。

#23 DIGIMON 2000



光子郎朝怒涛般注入的全世界来的邮件，突然想到。
光子郎「对啦…！传送！！只要把这邮件全部传送到那家伙的地址去！！」



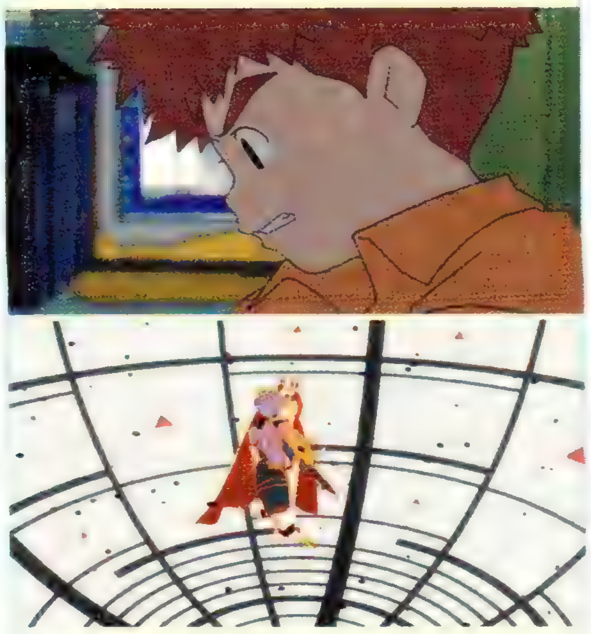
迪亚波罗兽 biubiu 跳来跳去，逃跑的速度一点没有降低的样子。



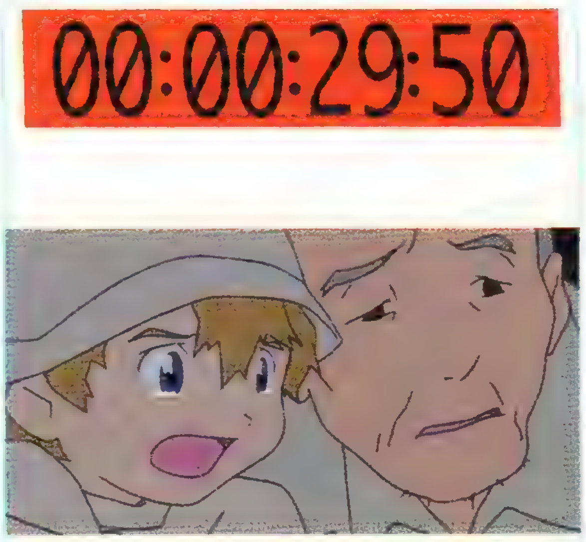
光子郎设定完了邮件的传送，伴着气势一同按下了键盘。
光子郎「去吧~！！」
巨大数量的邮件被送到了迪亚波罗兽那里。



奥米加兽用眼睛追逐着消失的迪亚波罗兽。这时传来岳悲痛的喊声。
岳「哥哥！快点！！找到那家伙！！已经没时间了！！哥哥快点！！」



光子郎「那家伙的速度太快了…再这样下去就算力量上能赢过，也会因反应差而完蛋了！！怎么办…？」
光子郎拼命开动脑筋。奥米加兽还没能捕捉到敌人…。



岳「还有 30 秒！！」
岳向着屏幕大喊。

N O T E S

飞机云 7 5

■ 几乎是接着框架对角的飞机云，跟画下与此交叉的反向对角线的核导弹航迹。是空的心情（飞机云）与太一的心情（导弹航迹）交叉的瞬间，吧？

■ 特写出的核导弹因大气的摇晃而微妙地抖动的描写很细致。

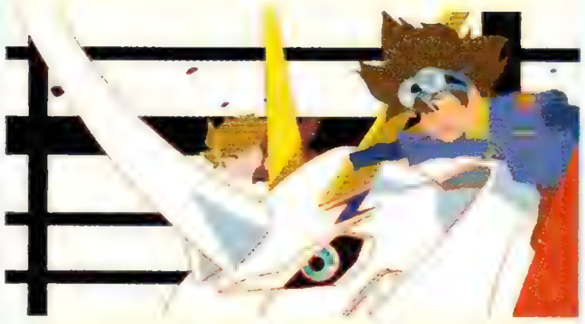
邮件传送 11

■ 持续送出大量邮件的攻击是邮件炸弹？也许令人想到 2000 年初在网上引发骚乱的持续送出大量无意义数据的 DoS 攻击（Denial of Services=拒绝服务攻击）。

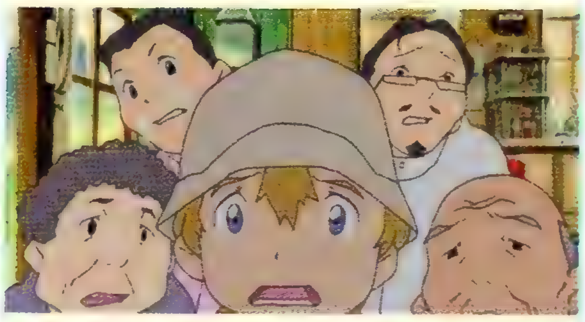
■ 胜利的理由不仅是「强到逆天的正义」，还有附加要素来说明，这非常良心。让奥米加兽进化的原因与阻止迪亚波罗兽的原因都一样，这种故事上的构成也就是一句话「棒棒！」。



光子郎「9！！」
持续落下的核导弹。



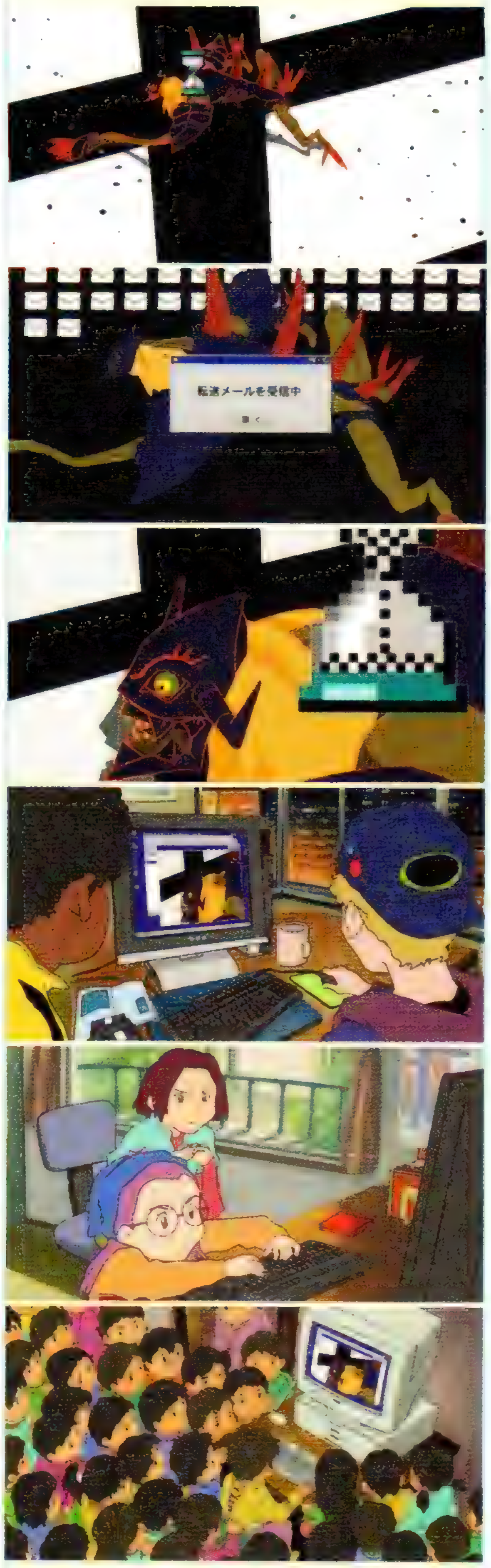
光子郎「8！！」
太一他们向迪亚波罗兽突进而去。



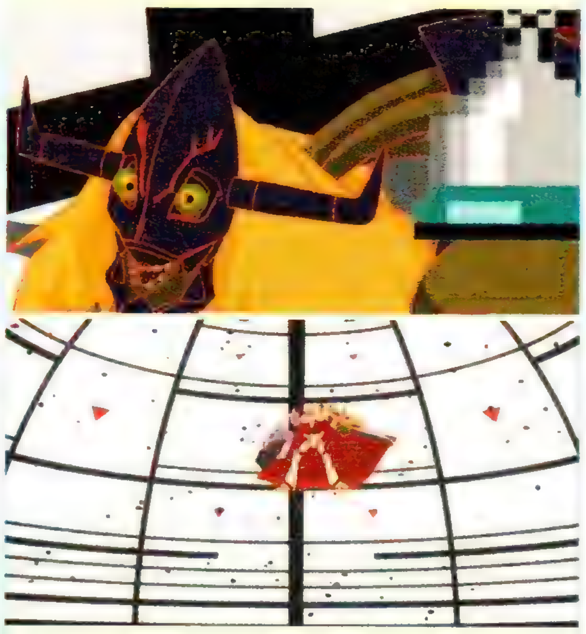
光子郎「7！！」
注视着的岳和大人们。



光子郎「6！！」
闭上眼睛大喊的光子郎。



迪亚波罗兽被大量的传送邮件夺走了处理能力，其动作啪地停下了。全世界的孩子们目击了这个场面。



迪亚波罗兽想动也动不了。奥米加兽终于发现了那家伙的所在地！
光子郎「还有 10 秒！」

N O T E S

岳与大人们 5

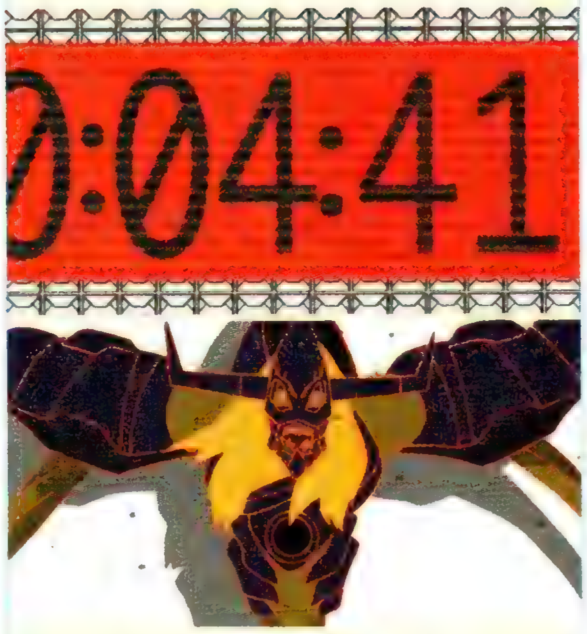
■ 跟岳一起观看电脑画面的小正他们。在岛根理发店的这几张面孔，是唯一目击了这场战斗的大人们，吗...？

迪亚波罗兽与蛋糕 12 13

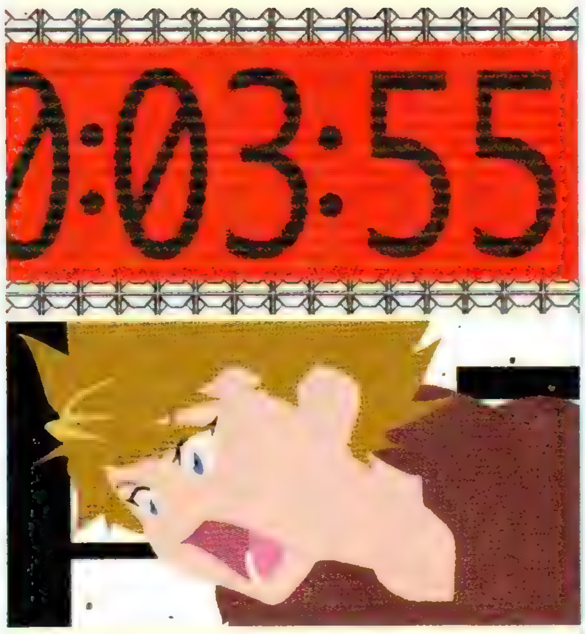
■ 倒下的迪亚波罗兽与蛋糕烤完连接起来。一方是攻击成功，一方是料理失败的完全正相反的结果。成功与失败的对比很棒。还有，把奥米加兽的暴龙剑贯穿迪亚波罗兽的戏剧性场景，用微波炉的「钦！」声音来表示，很出色！这或许是为了之后「真正的结局」而故意让兴奋落空的演出。



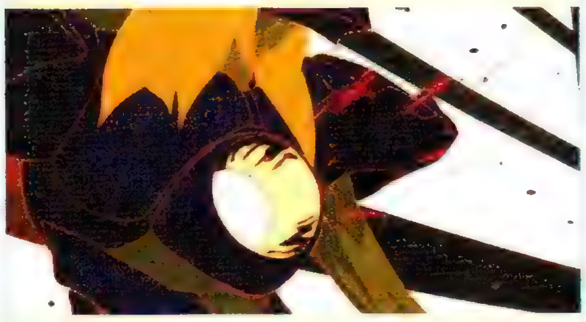
光子郎「5！！」
给迪亚波罗兽邮件传送结束的显示。



光子郎「4！！」
回头震惊的迪亚波罗兽。



光子郎「3！！」
突进的大和。



光子郎「2！！」
迪亚波罗兽胸上的发射口发光…。



光子郎「1！！」
突进的太一。





「啊啊~！…失败啦！！」

奥米加兽伸出的暴龙剑贯穿了迪亚波罗兽！！



母亲「啊啊~！…失败啦！！」
蛋糕不知为何变成焦黑的。
母亲「好奇怪啊…明明是微型计算机控制的…」



空看着太一的邮件，脸上不禁露出笑容。
空「哼哼…！太一这傻逼♡」
落下的核导弹插入海中，没有爆炸。



核导弹伴随着轰声落下，在海上做出了巨大的水花。



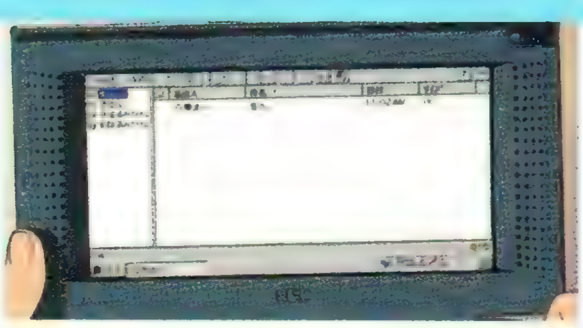
「太一这傻逼♡」



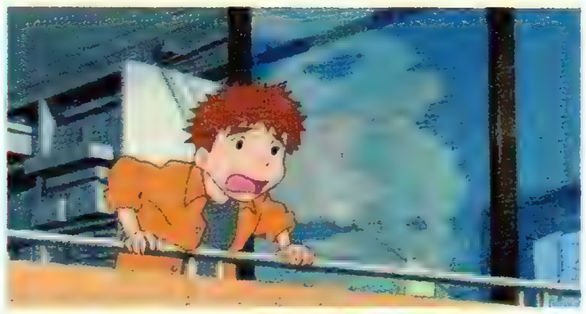
光子郎看到这个安了心。
光子郎「赶…赶…赶…」
而旁边不知何时起有了个太一。
太一「赶上啦…！」



迪亚波罗兽被分成两半。其中露出了被暴龙剑插中的时钟…。时间停在了爆炸 1 秒前。



看着掌上电脑的空发出了轻轻的声音。
空「啊！！」
一封邮件到达。这是那个太一送来的。



光子郎跑到阳台确认坠落现场。
光子郎「啊啊啊！！没赶…啊啊？」

#25 DIGIMON 2000

N O T E S

窗边的空 2

坐在窗边的空与背景中上扬的水花，就像是一幅画般的给人留下印象的镜头。高高扬起的水花，是在表达空的心情吗？

核导弹与邮件 2 . 3

插到御台场海中的核导弹与太一到空那里的邮件。导弹是来自迪亚波罗兽的礼物，邮件是来自太一的礼物，吧。核导弹未爆，但邮件命中了「心」，打开了空固执的心。

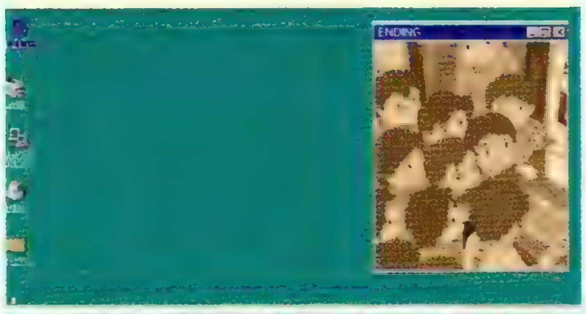
倒下的核导弹 5 –3~4

核导弹插在海中慢慢倒下，看着它的人们也做出同样歪脖的动作，酿造出了说不出的趣味。就算是一点地方也要创造看点的福利精神很让人高兴。

ED 7

ED 曲是剧场用原创『作品 No.2「春」A 大调~我们的战争游戏！~』（歌/AiM，作词/Namika，作曲、编曲/宫崎道）。

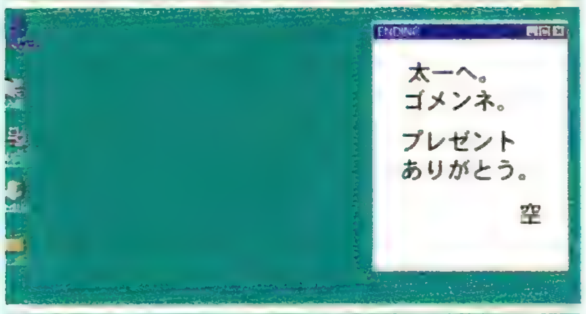
使用着 Windows 的接口还展现出各角色之后样子的出色结局。最后用戴着发饰的空漂亮地结束。

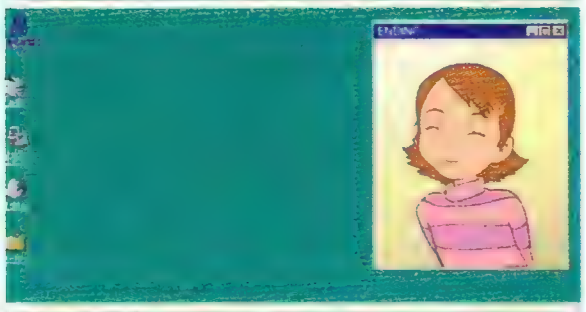


















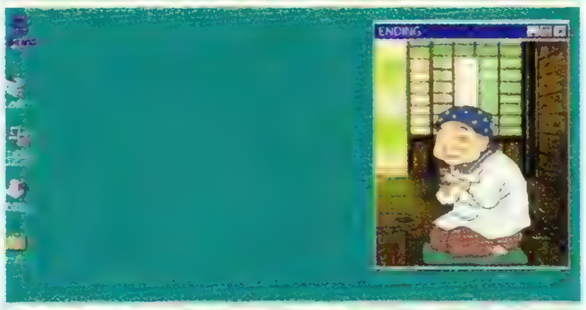




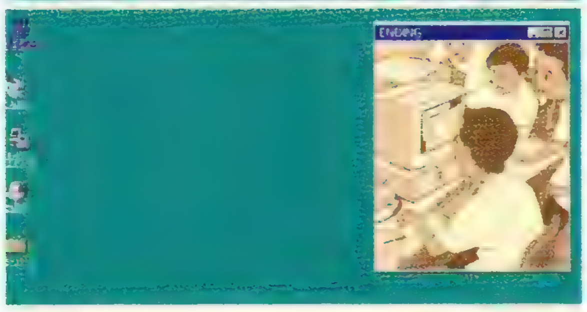












ED。

电脑画面上登场人物以快照风格相继出现。岳和老爷爷、老奶奶。被让坐在理发店椅子上的大和。安心状态的丈。从夏威夷归国的美美。生日会的光。大和与岳的祖母。全世界的孩子们。失败蛋糕与太一的母亲。回家的光子郎。玄内与数码兽们。还有，空给太一的信息。戴着礼物发饰微笑的空的样子…。然后电脑的电源切断。

DIGITAL WORKS

剧场版『数码兽』与数码技术

剧场版『数码兽』导入了最新的数码技术，搞了崭新的影像表现、制作作业的简化。这里就交叉着工作人员的评论，来介绍具体是怎样用了什么技术吧。



▲ 第 2 作，进入网络空间在光纤内前进的亚古兽与瓢虫兽。用 TV 版中不常见的角度来描绘（P55，7）。

演出不可思议的空间

第2作中用3DCG来描绘计算机、网络空间。数码兽的移动场面及战斗场景等只有在3D空间才能有的浮游感/速度感，通过用3D描绘背景变为了可能。

「光纤内与球体状的服务器空间中，不同的部分都是分别做出来的。亚古兽他们在光纤中前进，画面一瞬间变白了之后，就到达了服务器空间内对吧。这个画面的一瞬间变白就是用来连接2个CG空间的」（片田）

「为了描出过山车那样的魄力可费功夫了」（服部）



服务器空间内。这里摄像头奔放地动来动去，但因为背景是由 CG 描绘的，所以不用每次都画与之相符的背景（P56，4—1）。

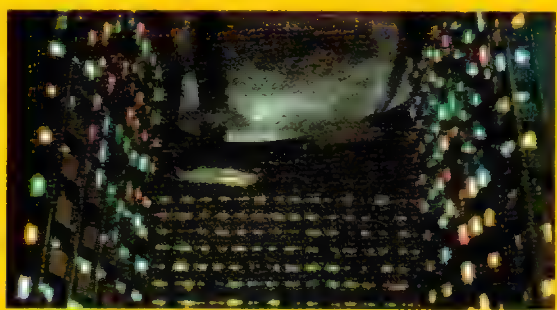


▲ 第 1 作，上空出现蛋型的物体，其中出现了鹦鹉兽（P28，2—1）。

CG 工作人员也有搞造型

在第1作中只有极少处地方登场的CG场景，据说那些造型是CG工作人员与细田导演共同作业整出来的。

「比如第1作中期，空中降下了蛋型的物体，那是细田导演和我们设计的。细田导演追求的，不是单纯的帅气，而是"要简单，又是没有看过的形状"。这是很有挑战性的工作，但很有趣。我是半开玩笑地说了「因为这是蛋，所以要是裂开就很有趣了嘛」，结果不知什么时候这个想法就被采用了」（冰见）



▲ 第 2 作开头，与第 1 作类似的蛋从空中出现……（P44，1）。「这是挪用第 1 作数据的。把压缩包存起来的数据给解冻了，然后将其与新的背景合成」（冰见）

CG

通常的动画是由2D（平面）描绘的，但剧场版『数码兽』有好几个3D（立体）CG（计算机图形）以不显眼的形式被导入。混入2D世界中的3D会有诞生出怎样的效果、优点呢？以剧场版中实际使用的3DCG场面为例子解说下去。



▲ 第 1 作。背景住宅区是 CG。摄像头追着太一向前方前进，住宅区也与之相合地慢慢现身（P29、8—1）。

2D 角色和 3D 建筑物

第1作中使用3DCG的只有几处，代表性的就是太一奔跑的镜头背景中住宅区等是由CG描绘的。优点是可以凭借立体化背景获得正确的透视。另外，只要做出了一次建筑物等的3DCG，那部用数据还可以用于从别的角度看过去的场景中。

用演出面来消除2D世界与3DCG混合的违和感

现在，各种动画作品都有导入3DCG。『数码兽』中，剧场版第1作『数码兽大冒险』中有数个场景，剧场版第2作『我们的战争游戏！』中近乎前者3倍的场景中有用到3DCG。而导入意图大致可分为「①使用计算机让作业省力」「②诞生出只有计算机才能有的新表现」2点。

「细田导演判断『数码兽』这部作品在性质上就是与导入数码技术相符的，尤其是想用特殊效果等来诞生出＜新的影像表现＞，所以就想用数码的手法。我想是没怎么想要＜省力＞的……当然，第2作迪亚波罗兽群聚场景没有CG是办不到的」（第1作CG制作、第2作CG制作、CG助理制片人 冰见武士）

「细田导演常说"不要把造型和质感都弄得像CG一样。"说不要搞CG作品常有的有电子感的东西。可是，要把握细田导演想象的东西是很困难的……。毕竟是要求我们做"没见过的东西"（笑）」（第2作CG制作 CG制作人 服部手和）

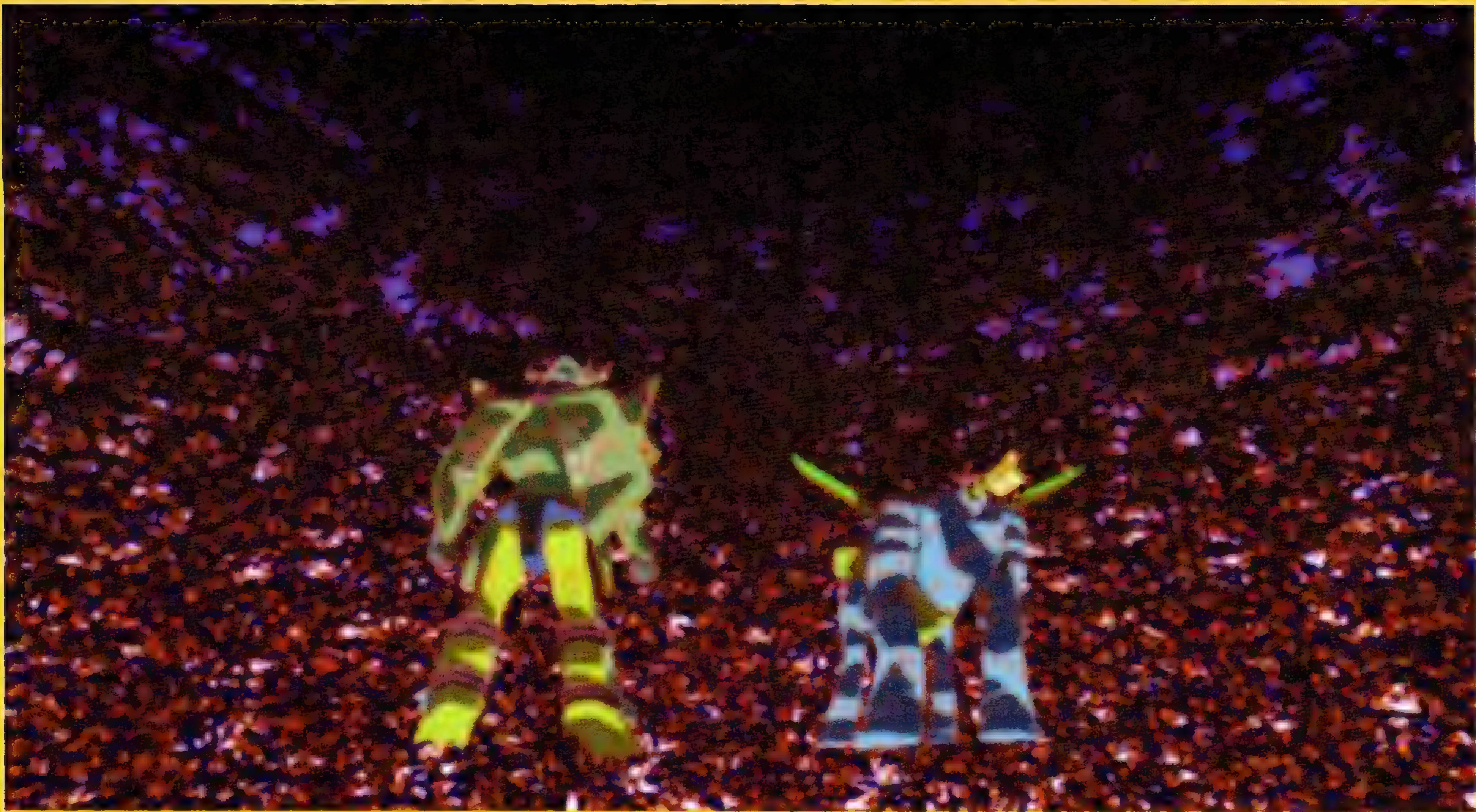
导入大量3DCG的背景中，有着硬件、软件的飞跃性进步。然而，让3D（立体）的物体混进2D（平面）的世界中的违和感问题现在还不能被解决。「让3DCG融入2D的空间中……果然让有着正确透视（远近感）的立体东西混入画在平面上的产物之后就会有违和感呢，所以通常是让2D角色搞出些立体感使其像是3D，或者反过来给3DCG卡通渲染（让3DCG变换为赛璐珞动画一样质感的机能）使其像是2D。不过……尤其是第2作，就想在演出上去消除那个违和感。在画分镜的阶段上，就把使用3DCG的场面限定于网络世界，我想这样清楚区分是获得了成功的」（第2作CGI 片田利明）

「让3DCG融入2D的空间中……果然让有着正确透视（远近感）的立体东西混入画在平面上的产物之后就会有违和感呢，所以通常是让2D角色搞出些立体感使其像是3D，或者反过来给3DCG卡通渲染（让3DCG变换为赛璐珞动画一样质感的机能）使其像是2D。不过……尤其是第2作，就想在演出上去消除那个违和感。在画分镜的阶段上，就把使用3DCG的场面限定于网络世界，我想这样清楚区分是获得了成功的」（第2作CGI 片田利明）

「本来模拟现实世界是计算机的工作，所以类似动画的变形会生效的2D空间是CG不擅长的。不过我想凭借技术的进步，2D世界和3DCG的违和感总有一天会没掉的」（服部）

「2次元与3次元之间我们称为"2.5次元"，但没有2次元3次元这种区别的表现才是理想的」（片田）

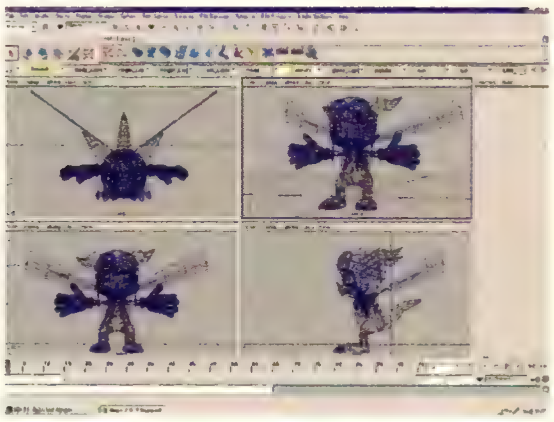
「2次元与3次元之间我们称为"2.5次元"，但没有2次元3次元这种区别的表现才是理想的」（片田）



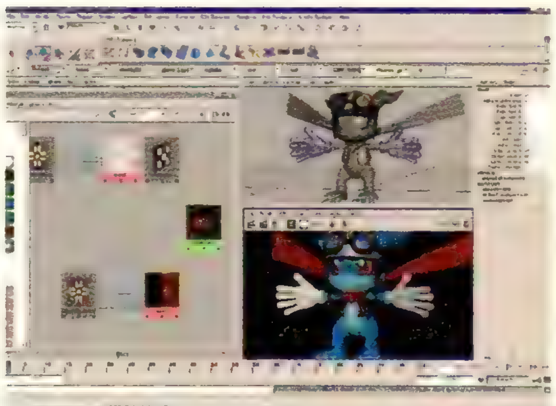
▲ 增殖的迪亚波罗兽在等待着战斗暴龙兽他们……。没有 CG 技术是诞生不出这个影像的（P81，7—3）。

3DCG 制作工程

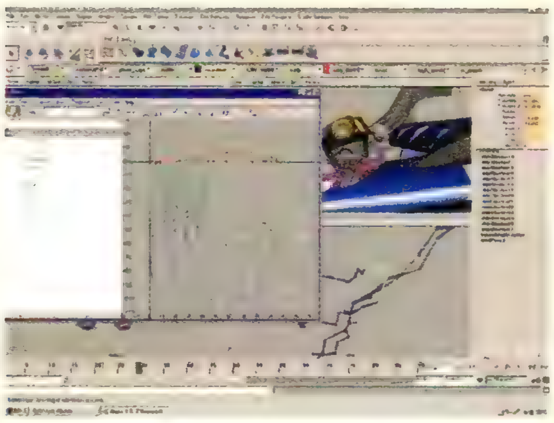
※这里使用的画面是「数码兽大冒险」（详情在 P110）的画面。



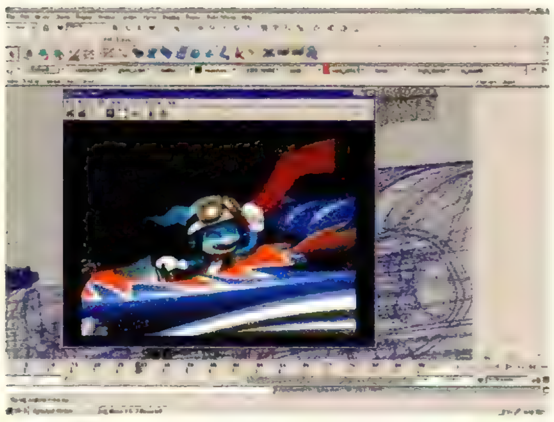
①首先用线条框架（线）做出角色的轮廓。就想成是用计算机做塑料模型。



②给 3D 模型添加质感的作业「纹理（质感）匹配」。贴上的质感可以是木材风、钢筋风、皮革风等，可以改出无限种。



③给 3D 模型添加动作。因为减少了些数据量，所以 3D 模型没有贴上纹理。



④被称为「透视」的最终作业。光源位于什么位置、显示这个场面的是怎样的镜头…诸多条件在此确定。



⑤与背景合成完成。是同一个镜头的话，之后重复③④的作业就行了。没必要新做 3D 模型。

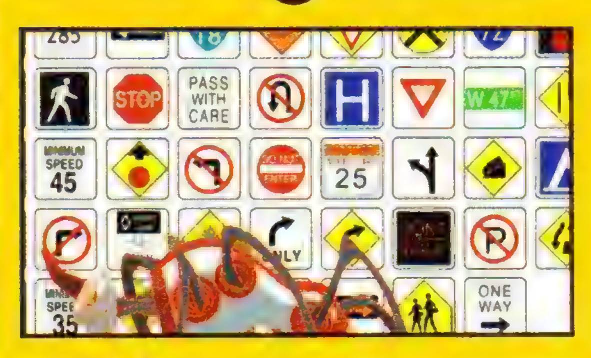


▲ 想要避开加鲁鲁炮的弹的迪亚波罗兽们（P87，7）。

数码美术

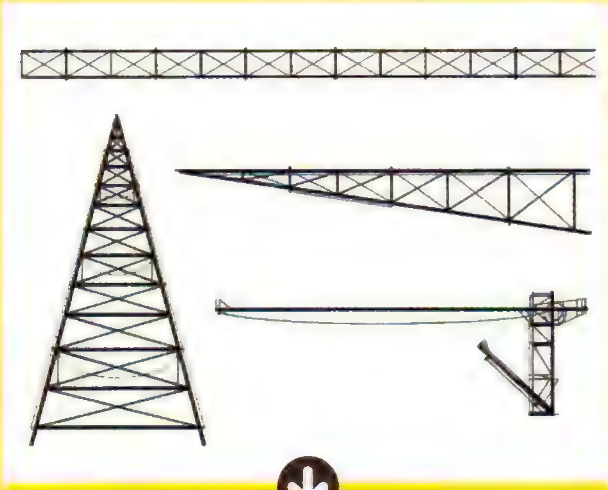


标志



▲実際の映像

钢筋

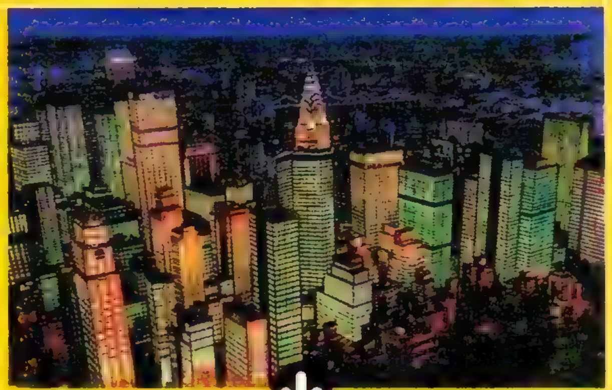




▲実際の映像

标志


▲実際の映像





以极尽的图案为目标的数码美术

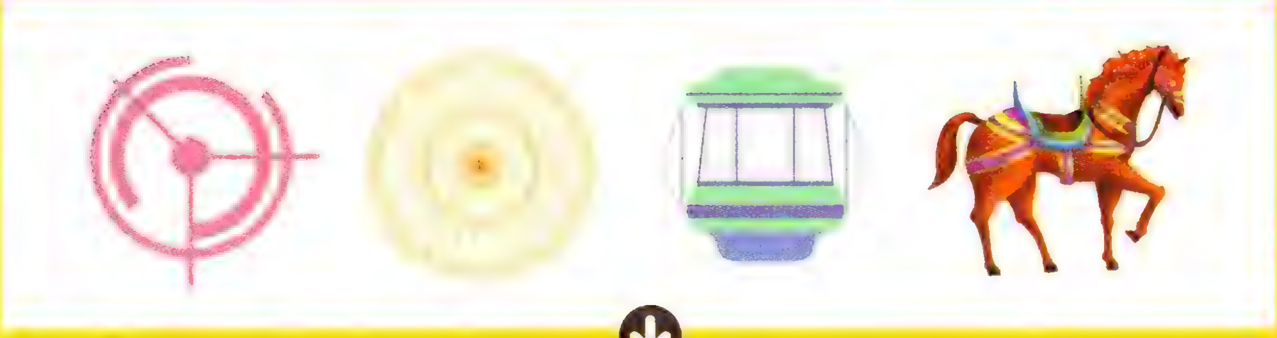
剧场第2作中担任数码美术监督的芳野满雄先生在当初，原本是要跟担当美术监督的田村盛挥先生一起担任美术监督的，然而，第2作中计算机登场的场景很多，而且也有大量实际使用计算机的作业，所以就让精通计算机的芳野先生担当了计算机相关的美术。

「作业上，一部分是将手绘的东西读取进电脑然后数码着色，剩下的都是在电脑上作画的，使用的软件基本都是『Photoshop』（画像作成/加工的定番软件）。然后让服部酱和片田先生那边添加细节，让其动起来，就在3DCG上搞起来。在上面介绍过的以外，还有玄内的隐居处，灾害传话号码的反射式字幕画面……基本是"分部分制作"的」

另外细田导演还要求了美术重视设计面。「设计施工中的服务器空间时，细田导演给我了俄罗斯先锋派建筑的书参考，那是很简朴的，或者说就是以此为目标的吧，形状及组合的趣味，或者说是极尽的图案，剧中也有极端简化、图案化的东西登场，我想那是因为细田导演的引导很棒。因为那是我听了细田导演的话之后，把他脑中的东西给构想出来的作业」

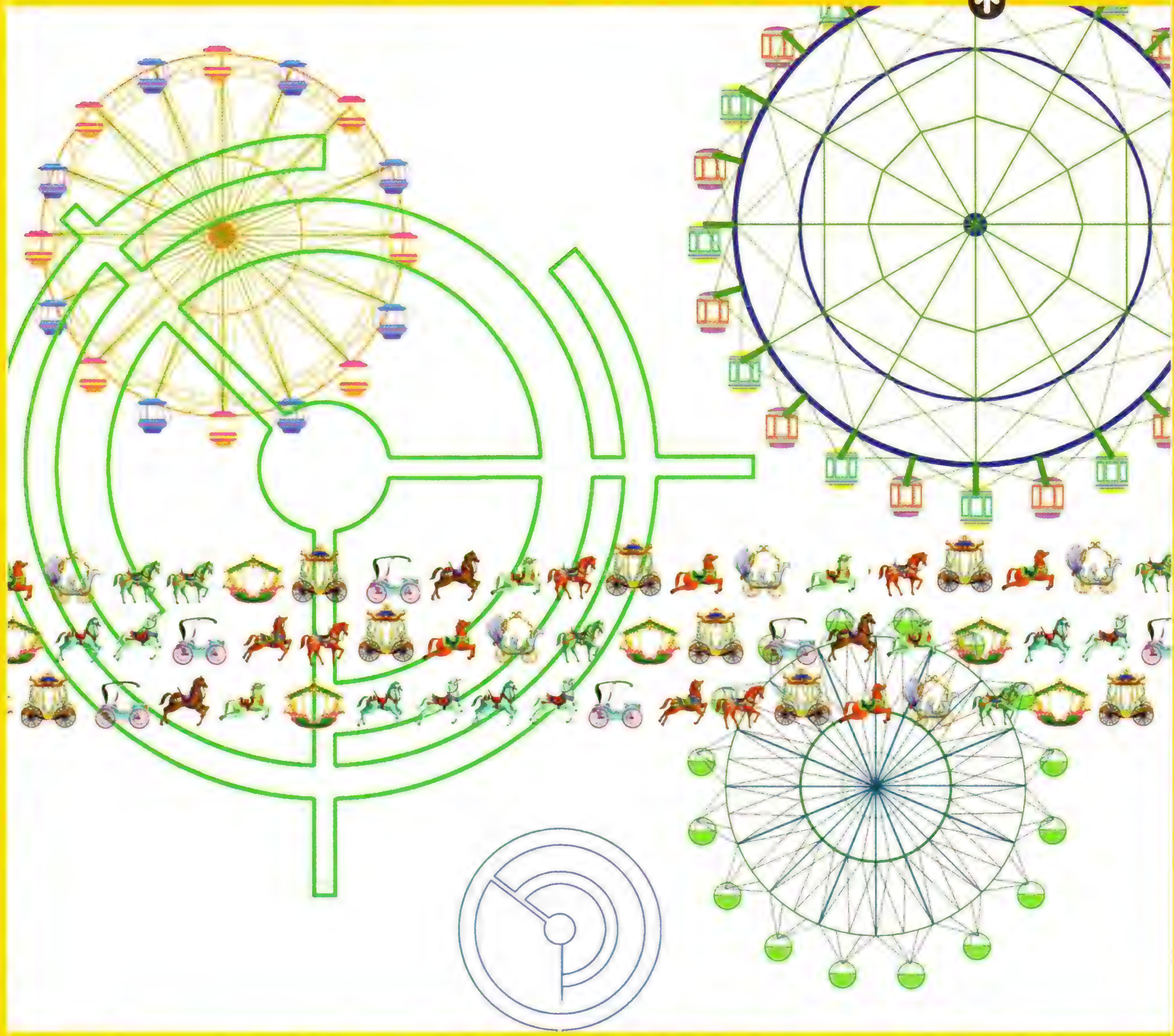
跟芳野先生说的一样，尤其是第2作描写中有登场许多高度抽象化的玩意（主要是地狱兽让全美国的计算机网络混乱的一连串描写）。这要是搞错了一步那就怕会成为十分前卫的描写，但设计和使用方法的绝妙处理，成功漂亮地表现出了"混乱的美国社会"。这实在可以说是细田导演的演出品味与芳野先生的设计品味的结晶吧。

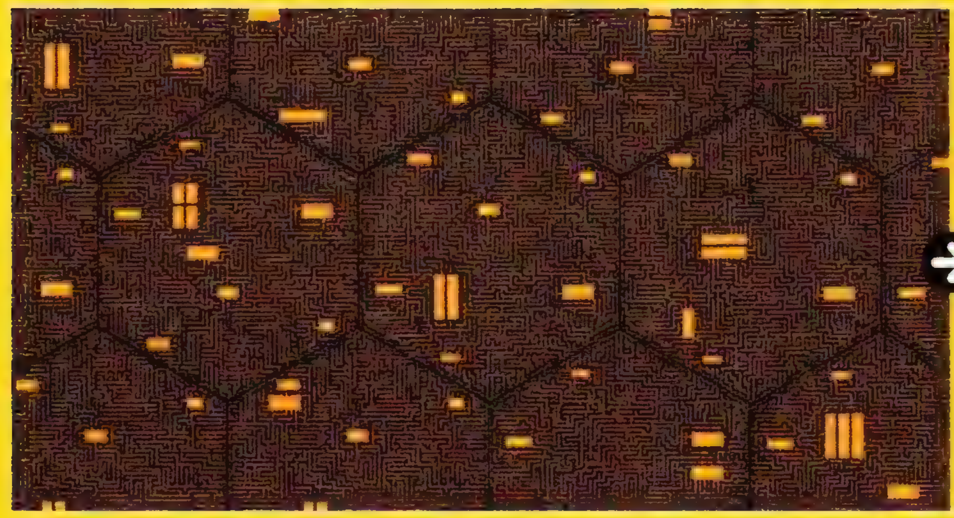
「这种工作在我的职业生涯中也是特殊的，不过，美术制作干得久了之后这也是在必经之路上的，而且原本我就是出自设计系的学校，所以并没有多少抵抗，不如说这很有趣。毕竟此前都没有干得这么极端的机会……作业途中说实话真有想过"这样可以吗？"（笑）。有了角色，加上动作，然后终于能够接受"啊啊，原来是这样啊了」（芳野）

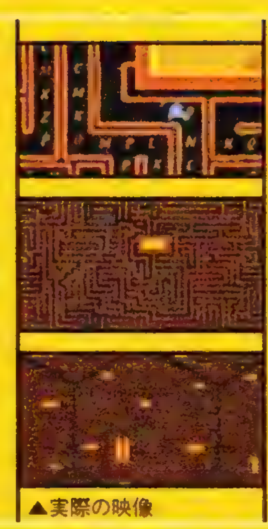




▲実際の映像







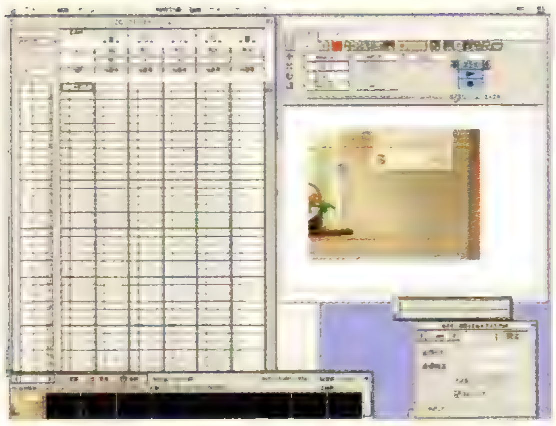
▲実際の映像

RETAS! PRO 制作工程

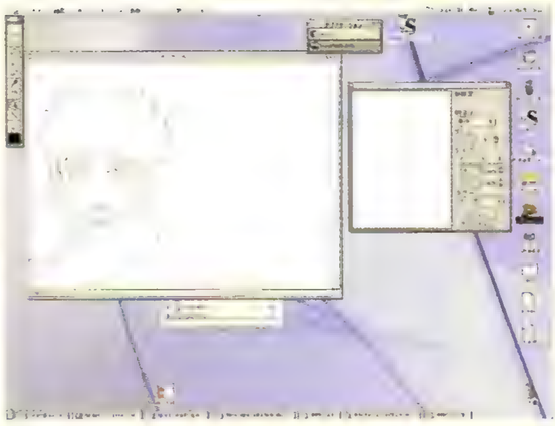


RETAS!

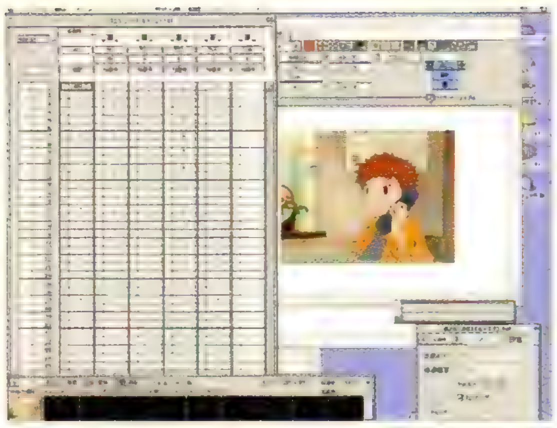




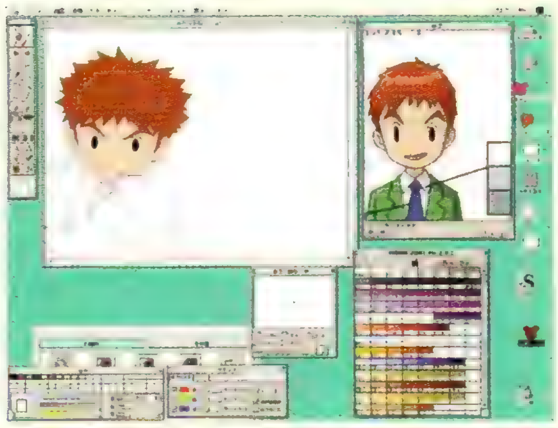
3 『CoreRETAS』的画面。背景与原动画分别来画，分别读进电脑中。左边的窗口被称为律表，就按照这个列表的顺序来重叠动画。



1 启动『TraceMan』，将手绘的原动画扫描入电脑中。读入一张的时间约为 30 秒。读入后就用鼠标拿细橡皮来修正线条。



4 转移着色了的原动画的数据，按照律表与背景重叠过去。之后加上特殊效果等就完成了。也有用『AfterEffects』这个软件只来附加特殊效果的。



2 给放进『PaintMan』里的原动画上色。在右侧的窗口打开颜色样本文件，从那里选出直接被决定的颜色涂上去。这样不同的镜头中色味也不会出现偏差了。

1 款软件改变了动画！

从赛璐珞动画到数码

东映动画（现东映Animation）从'70 年代中期开始就在研究动画制作的数码化了。然而 无法攻破材料性能及巨大的预算问题 在长久的时间内这研究产生不出成果

但是进入'90 年代『RETAS!PRO』的登场及电脑的性能提高等要因累积 对数码化的动作加速，'98 年 TV 系列的制作有加入数码化 第二年'99 年所有作品都转移向数码化 而在2000 年春 东映首个全数码剧场作品『我们的战争游戏！』就诞生了。

「第1 作与第2 作从制作体制来讲就完全不同的 第1 作是以赛璐珞动画为主跟之前一样 但第2 作是完全数码制作，技术上焕然一新。这是因为第1 作到第2 作之间的一年有了技术进步才会变为可能 具体的 胶片录制这项作业就能直接把数码数据印到胶卷上，能做得又快又多。从前每天只能胶片化30 秒，但东映化学（胶卷显像所）导入『Ari Laser』（德国制）这个机械器材 一天可以做10 分钟了。然后就搞了电影整体的数码化 今后所有的剧场作品都会被数码化」（片田）

P R O F I L E

芳野满雄 よしのみつお

'71 年 11 月 18 日生。东京都文京区出身。所属东映动画美术课。担当了 TV 版『幻法小魔星』、剧场版『莲如物语』、TV 版『超级仙魔大战』等的背景。在 OVA『尖叫学校』担任美术、在剧场版『金田一少年事件簿』中担任美术辅佐。剧场版『数码兽』是从第 2 作开始参加。

片田利明 かただとしあき

'65 年生。新泻县上越市出身。作为数码动画制作的系统开发担当者，参加了曾经东映研究的动画制作支援系统「CATAS」的开发。在剧场版『美少女战士 R』、剧场版『龙珠』系列、剧场版『金田一少年事件簿 杀戮的深蓝』等中担当了 CGI。

氷見武士 ひみたけし

'73 年 8 月 30 日生。静冈县静冈市出身。以剧场版『银河铁道 999 永恒幻想』为首，作为 CG 工作人员参加 TV 版『数码兽大冒险』、TV 版&剧场版『数码兽大冒险 02』、『数码兽大奖赛』（娱乐用影片）、剧场版『小魔女 DOREMI#』等。其他还搞了东映作品 CMCG、主页制作等。剧场版『数码兽』是从第 1 作开始参加。

服部豊和 はっとりとよかず

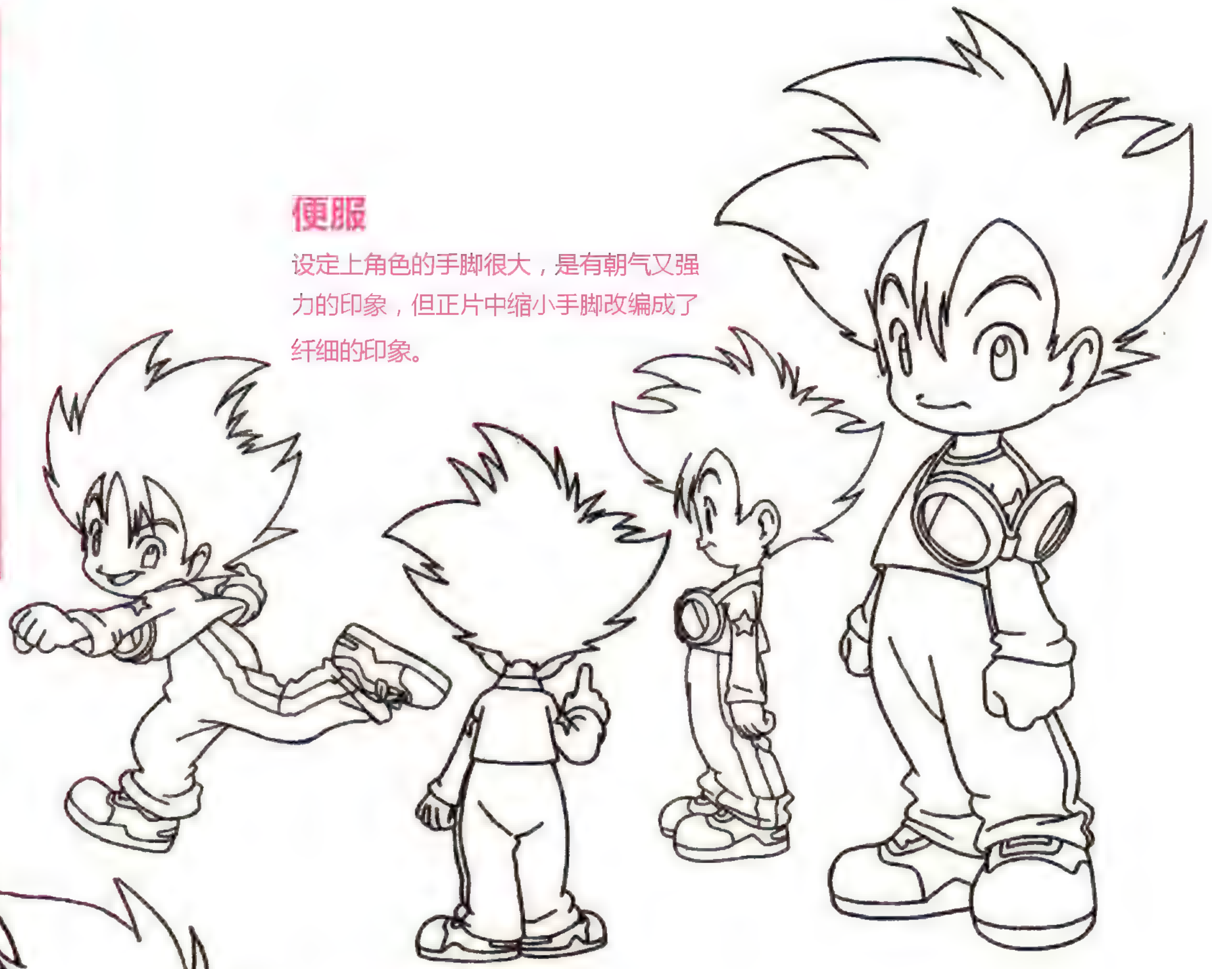
'67 年生。爱知县名古屋市出身。'99 年设立 CG 影像制作部同时作为制作人入社。东映动画 CG 影像制作部制作人。搞了剧场版第 2 作『我们的战争游戏！』、TV 版『数码兽大冒险』&『02』CG 场景全体。另外也担当『数码兽大奖赛』（娱乐用影片）的制作人。

DESIGN WORKS 設定資料集 DIGIMON 1999

公开在剧场版中登场的角色的设定资料。也一并记载负责角色设计的工作人员的留言。只看正片无法了解的详情也在此阐明。

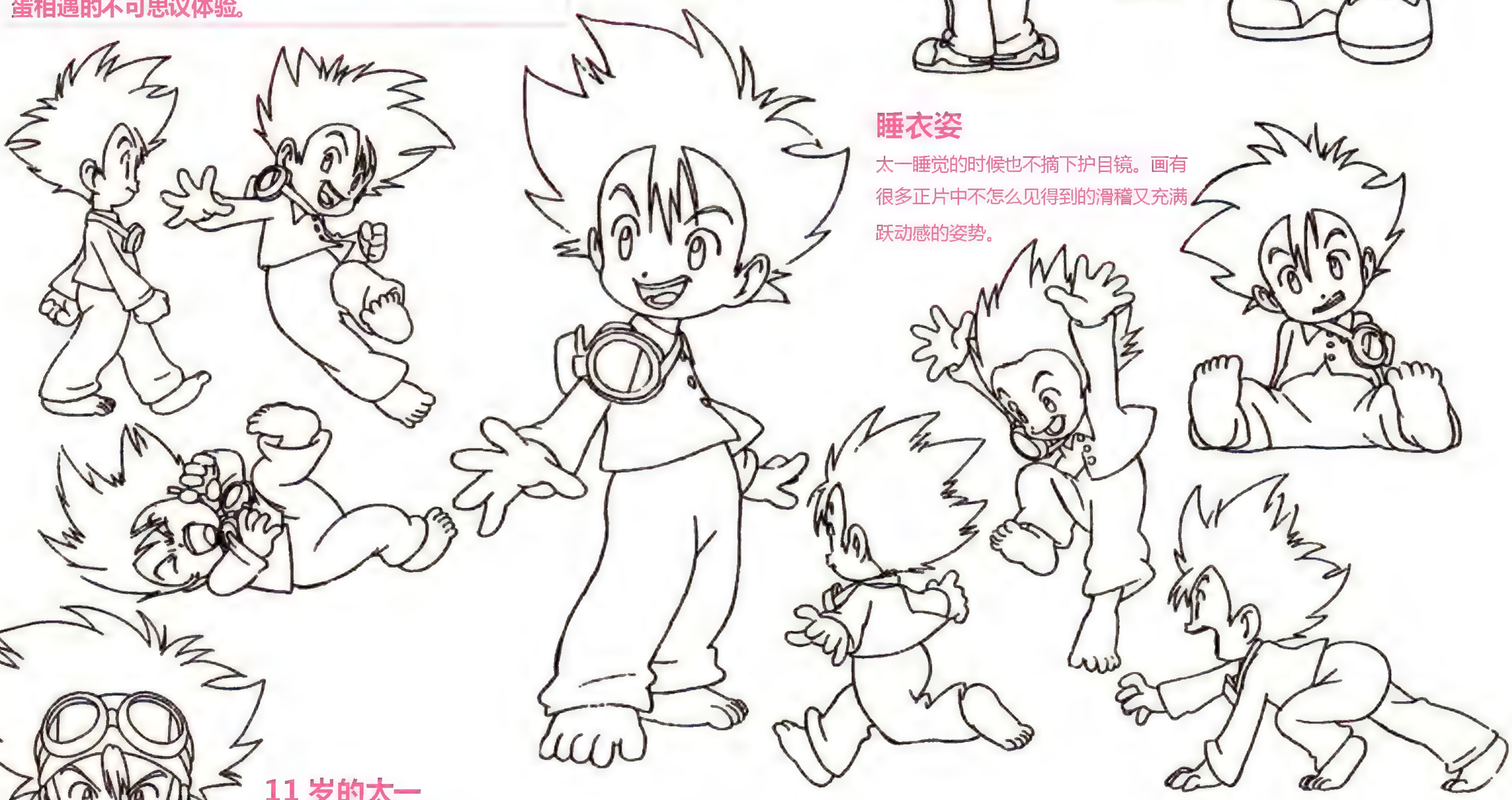
八神太一 やがみ　たいち

本篇的主人公。7 岁。和双亲、妹妹光共同住在东京都练马区的光丘住宅区。很可靠，也很会照顾人，重视妹妹的好哥哥。某天夜里，有了跟从父亲电脑屏幕中出现的数码蛋相遇的不可思议体验。



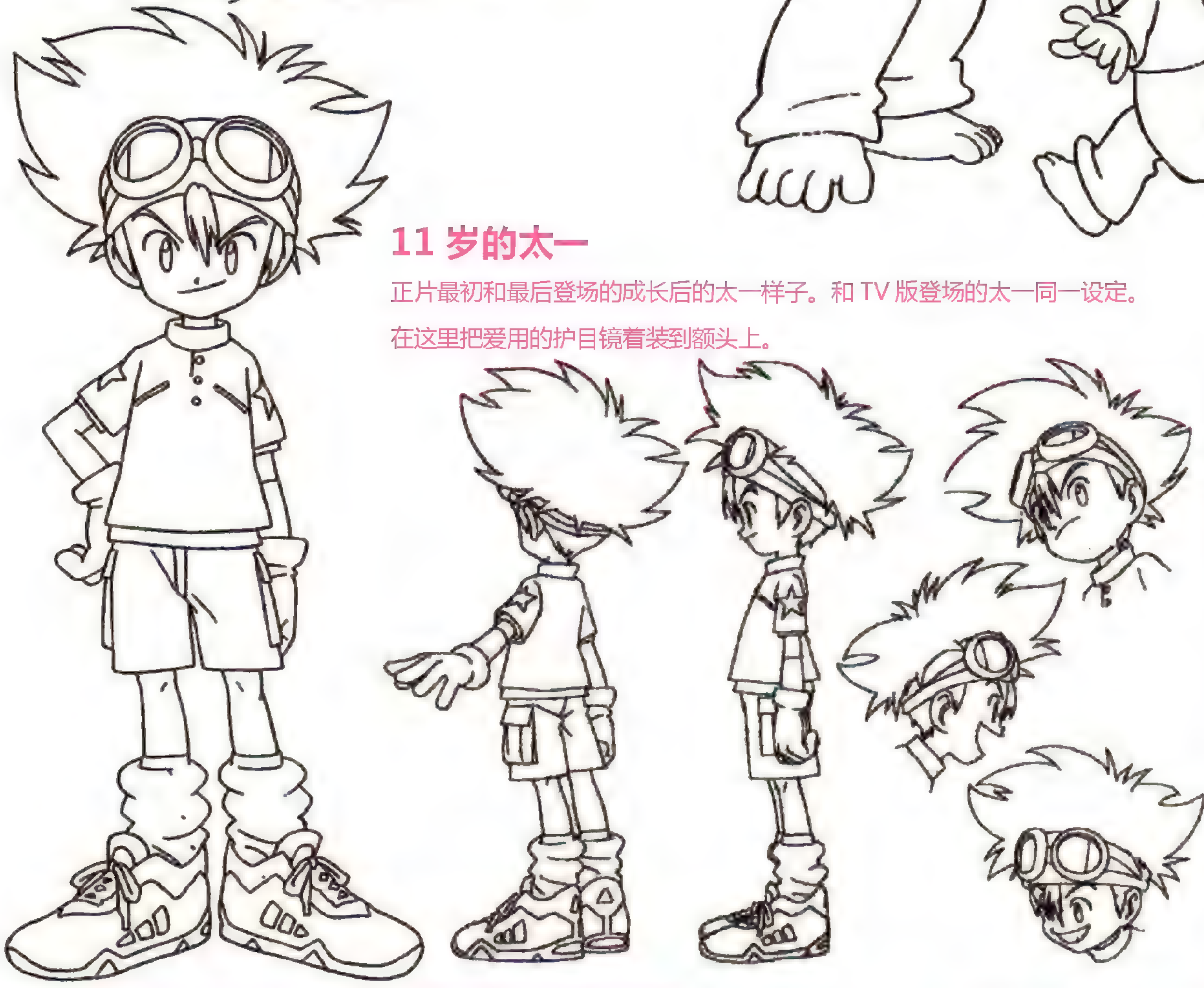
便服

设定上角色的手脚很大，是有朝气又强力的印象，但正片中缩小手脚改编成了纤细的印象。



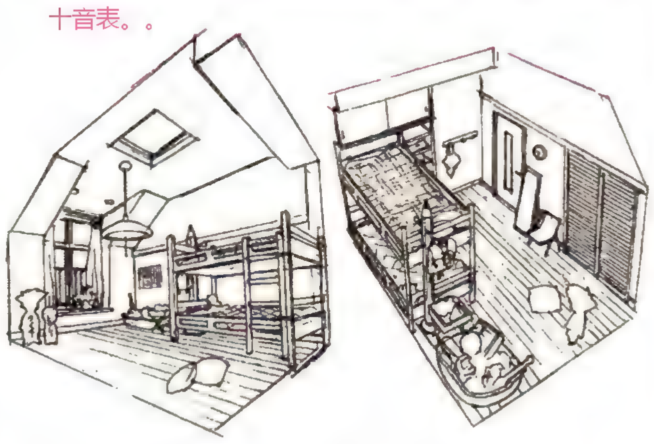
睡衣姿

太一睡觉的时候也不摘下护目镜。画有很多正片中不怎么见得到的滑稽又充满跃动感的姿势。



11 岁的太一

正片最初和最后登场的成长后的太一样子。和 TV 版登场的太一同一设定。在这里把爱用的护目镜着装到额头上。



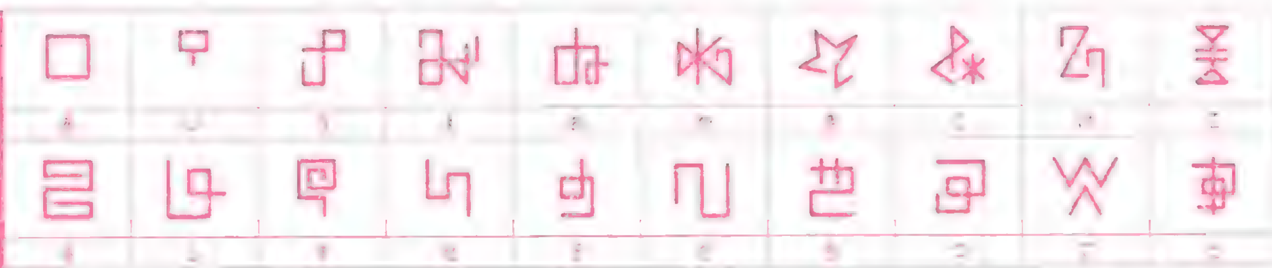
儿童房

太一与光的房间。放着二层床、玩具箱、镜子等。挂着包的衣架是铅笔型，这点很独特。正片中墙上还贴着五十音表。。

数码兽文字一览表

画在鹦鹉兽的臂环及数码器等上的图案被称为数码兽文字，与日语的五十音对应。看这个一览表，就能简单地读懂正片中登场的数码兽文字。

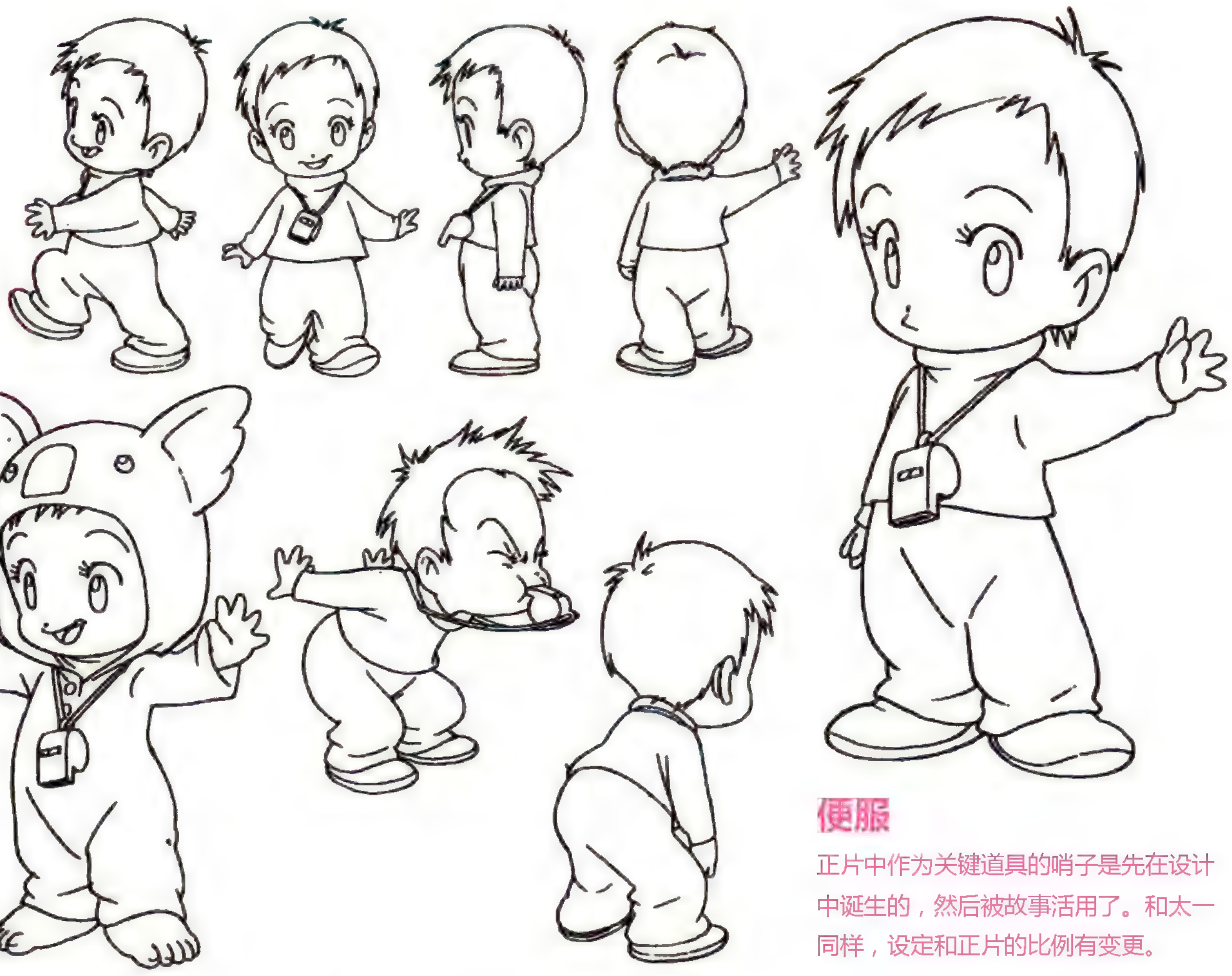
【数码兽文字的基本规则】●平假名和片假名并没有特别区别。●对应「゛」……的文字也和日语用同样的组合。●拗音……及促音……



八神光

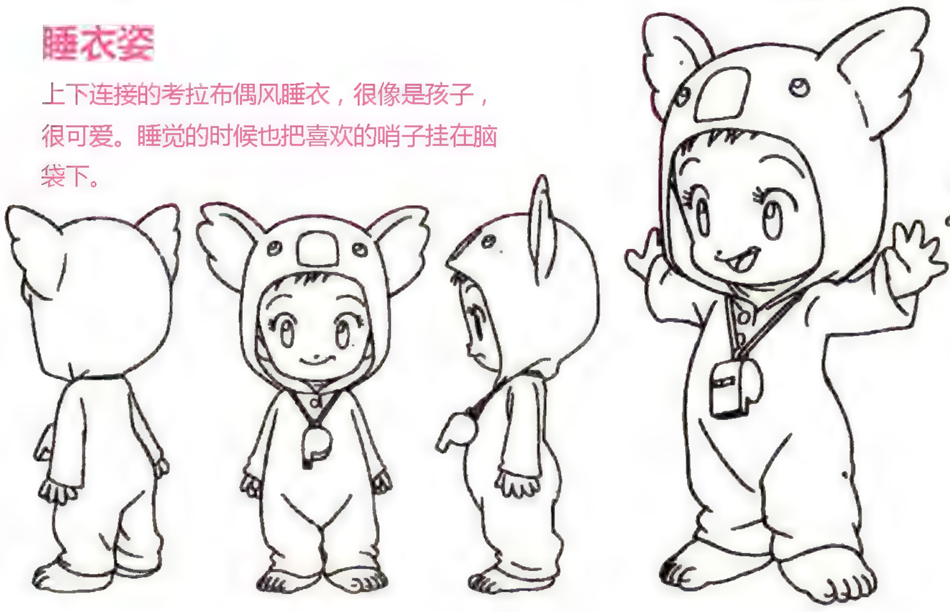
やがみ　ひかり

太一的妹妹。4 岁。大概是因为幼小，有内向的一面，话很少。也会吹哨子代替语言来表现感情。无抵抗地就接受了突然出现的数码蛋，跟不久诞生的牡丹饼兽也立即处好了关系。



睡衣姿

上下连接的考拉布偶风睡衣，很像是孩子，很可爱。睡觉的时候也把喜欢的哨子挂在脑袋下。

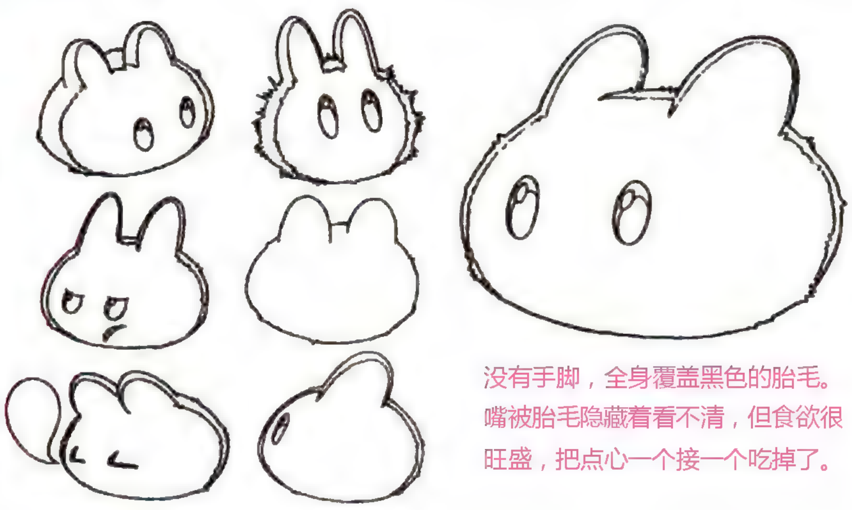


便服

正片中作为关键道具的哨子是先在设计中诞生的，然后被故事活用了。和太一同样，设定和正片的比例有变更。

牡丹饼兽

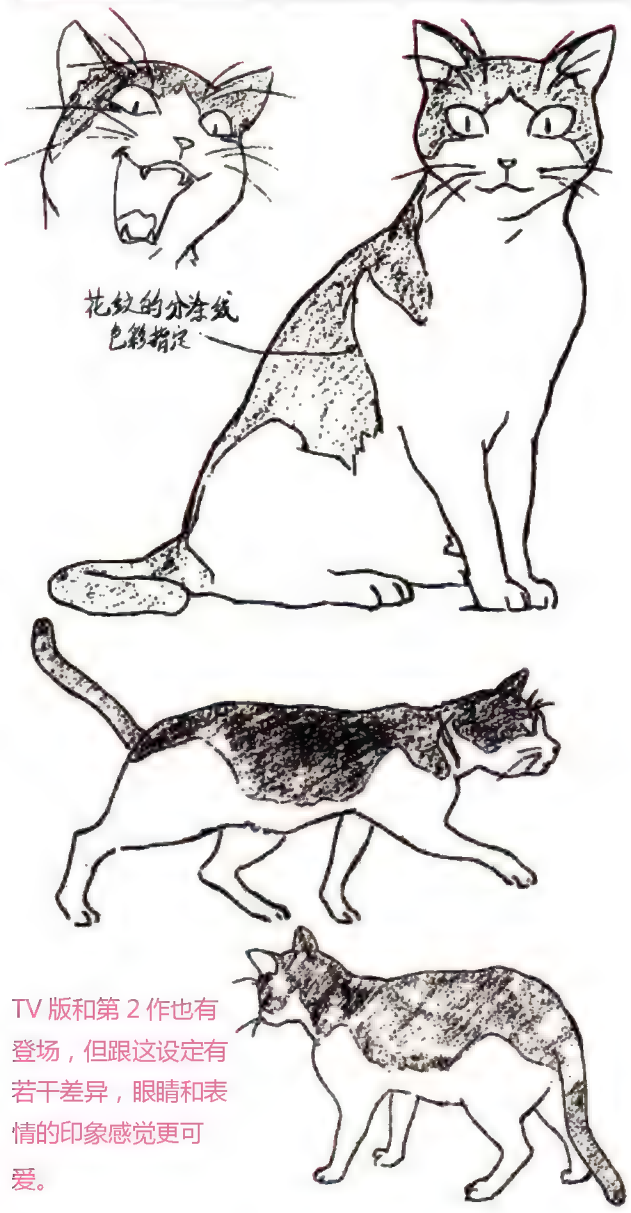
出现在太一家的数码蛋中诞生之后的数码兽。口中吐出酸之泡泡，但威力就是吓唬对手的程度。动作很快，一跳一跳地移动。【幼年期/软泥型】



没有手脚，全身覆盖黑色的胎毛。嘴被胎毛隐藏着看不清，但食欲很旺盛，把点心一个接一个吃掉了。

咪子

八神家养的猫。貌似是年老的雌性。追逐抢了它饲料的滚球兽，最后把想要阻止它的太一一起给抓伤了。



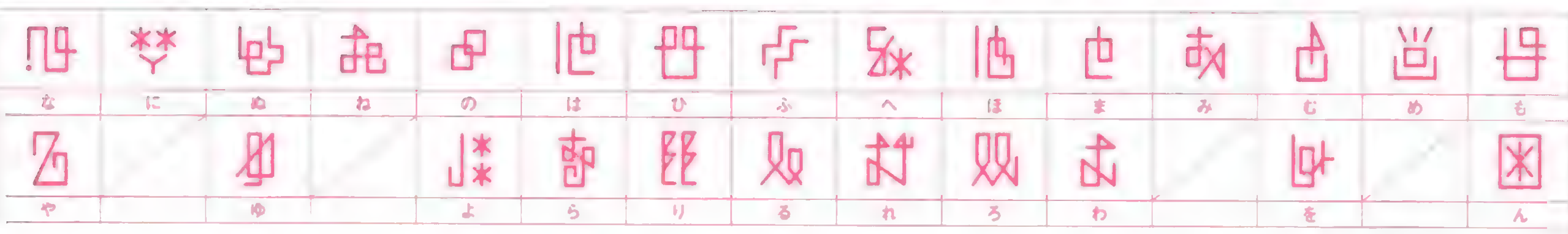
TV 版和第 2 作也有登场，但跟这设定有若干差异，眼睛和表情的印象感觉更可爱。

滚球兽

牡丹饼兽进化的姿态。变得能说人话了，自称滚球兽。依然食欲旺盛，但有个突然拉屎的习惯。比猫弱。【幼年期/小型】



把长耳朵自由运动得像手脚一样。用耳朵抱紧对方就是滚球兽流的「朋友的表示」。



DESIGN WORKS DIGIMON 1999

FROM CHARACTER DESIGNERS

中鶴勝祥（角色设计）

剧场版中，我的画就像原案一样，实际上是作画监督山下君做成了方便行动的细手脚样式。数码兽相关的在鹦鹉兽以外都是以 WIZ（搞了携带游戏『数码怪兽』原案、制作的公司）的造型为基础的。

太一

漫画『数码兽大冒险 V 驯兽师 01』（月刊 V Jump 连载）里有薮野展也先生画的太一，所以我把头和手脚弄大改编成了我的风格了的那就是 11 岁的太一。7 岁的太一就是将其变幼小，没有肩宽护目镜却很大，正面看就像胸罩一样，处理有点困难。

光

因为光在图像上没有什么点缀或是特征，所以我就提出了哨子的想法。这其实是比原创的年龄设定幼小得多的，太一也是这样。大概是 1 岁儿的[illegible]。

牡丹饼兽

因为作画很麻烦，就把 WIZ 设计中的细小皱纹一样的东西给省掉了。

滚球兽

想让那个用得跟手脚一样就尽情拉长了耳朵，但 TV 版是短到了 5 分之 4 左右。

亚古兽

强调着生物感画的。所以缩小了瞳孔，弄得像是爬行动物。

暴龙兽

想着强硬的怪兽会不会比较好，就变成了比 TV 版更巨大的、和原本造型完全不同的体型了（笑）。像恐龙一样是细田导演的要求吧。

鹦鹉兽

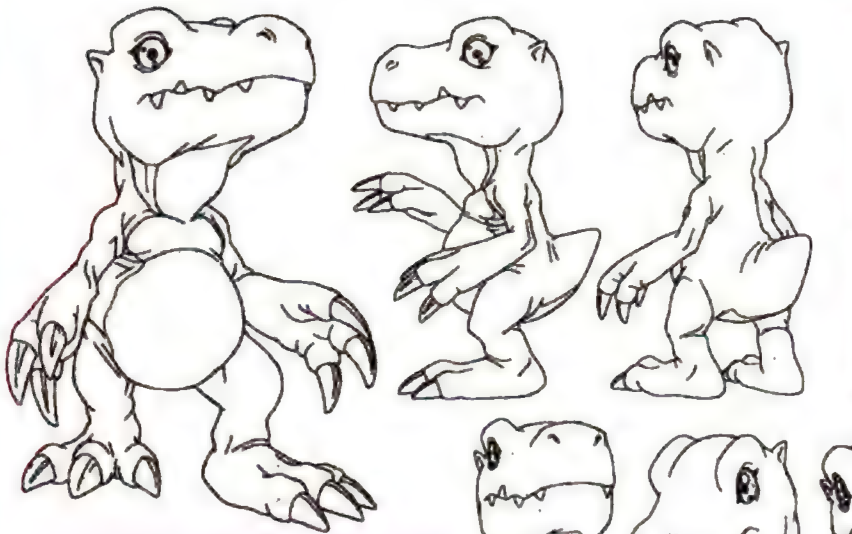
初期设定中画了几种类的鸟，而导演选的就是这个类型。基本上这形状的基本线条是我决定的，然后山下君拿来画。

山下高明（作画监督）

以中鹤先生的角色原案为基础，按剧场用描成了自我流的样子。比如尽可能减少线条方便行动，那种感觉。

咪子

因为细田导演头脑中的形象已经完全构建出来了，所以是一边参考着猫的写真集一边画草图，然后给细田导演[illegible]物的静绘先不说，要画动起来的是很[illegible]。





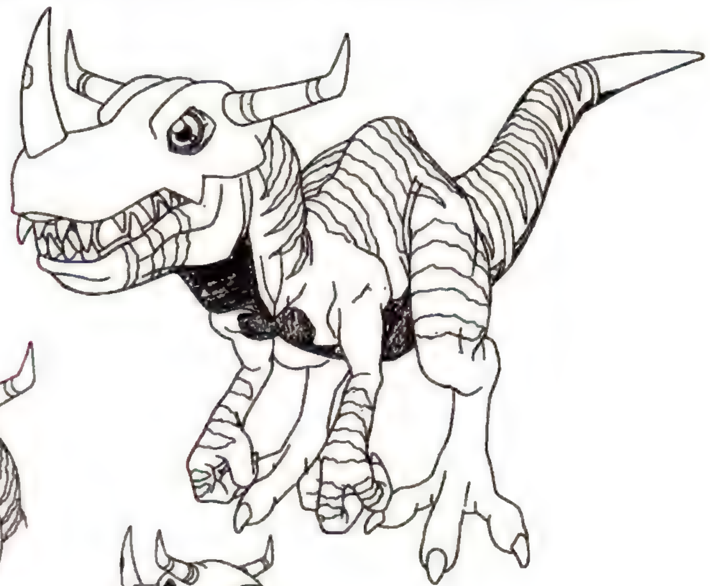
亚古兽

滚球兽进化的姿态。体长有 2 米前后，力量也很强。口中突出火球的小型火焰有等同重火器的威力。不讲语言了，像野兽那样咆哮。【疫苗种•爬虫类型】

与 TV 版及第 2 作亲切的亚古兽是完全不同的东西。意识了骨骼的体型，以及难以读取的表情给人压迫感。

暴龙兽

亚古兽进化更加巨大化的数码兽。牙齿和爪子越发锐利，所有面都力量升级了。口中吐出的火焰是百万火焰。把强敌鹦鹉兽都烧掉了。【成熟期/疫苗种•恐龙型】







长角的硬假面让更高度的攻击和防御成为可能。前足很短尾巴很长的样子令人联想到肉食恐龙。

鹦鹉兽

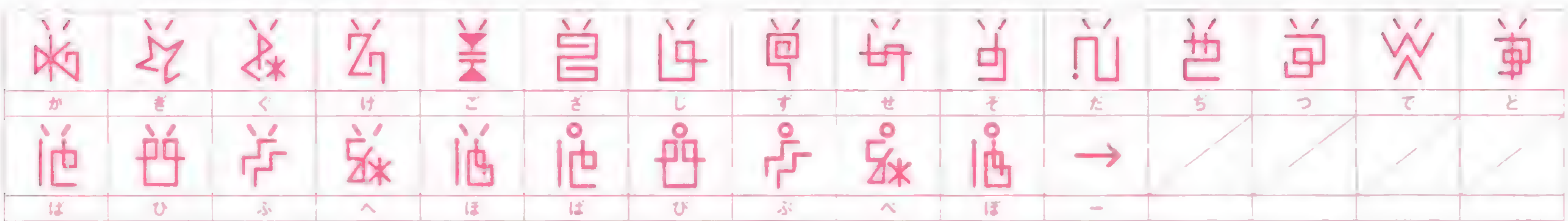
从光丘上空出现，与暴龙兽展开激烈的肉搏战。在空中飞来飞去，力量也很强，头部的铠甲连亚古兽的小型火焰也打不动。是剧场版原创数码兽。【完全体/疫苗种•巨鸟型】





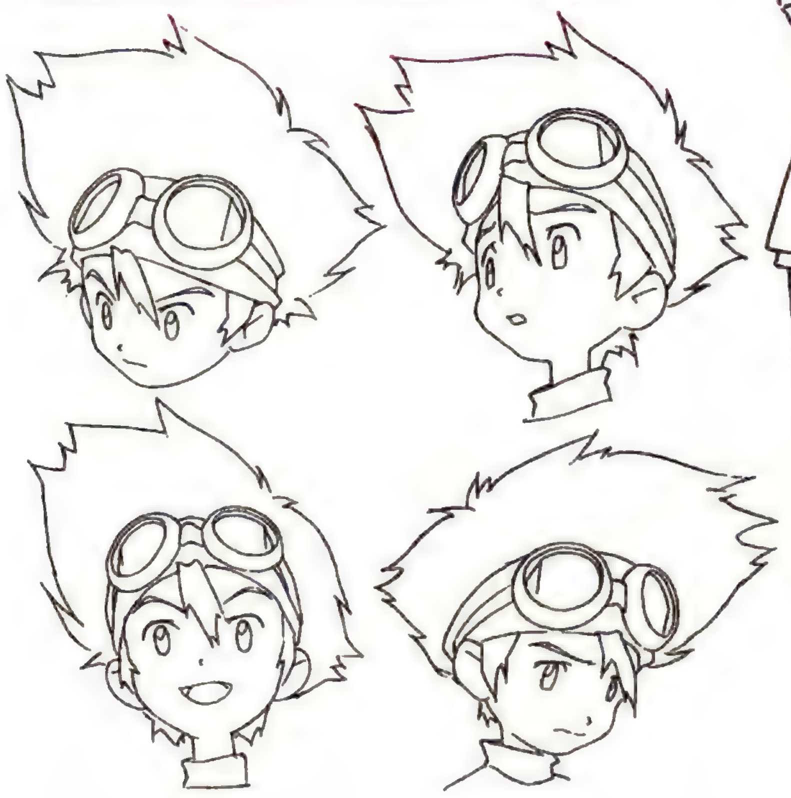
有个从头部的触觉（译注：这怕不是打错字，说不定是触角）放出的叫音速毁灭者的技能。手臂的环有数码兽文字「数码怪兽（デジタルモンスター）」。

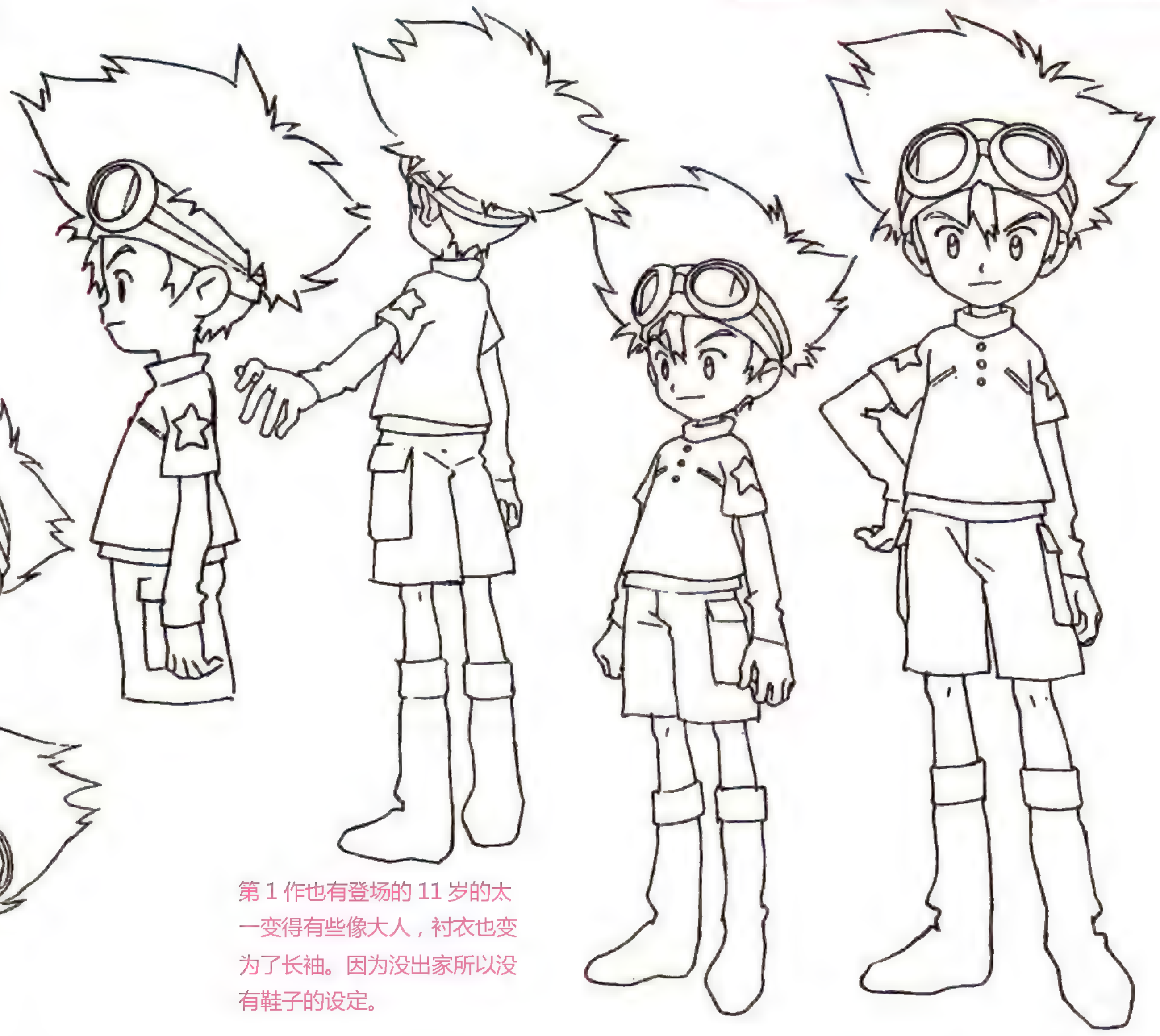




八神太一 やがみ たいち

御台场小学校 5 年生。有勇气纹章。搭档是亚古兽。在有行动力的另一方面也会深思熟虑，是作为被选中的孩子们的队长引导大家的存在。但是对电脑和女人心像不怎么懂。

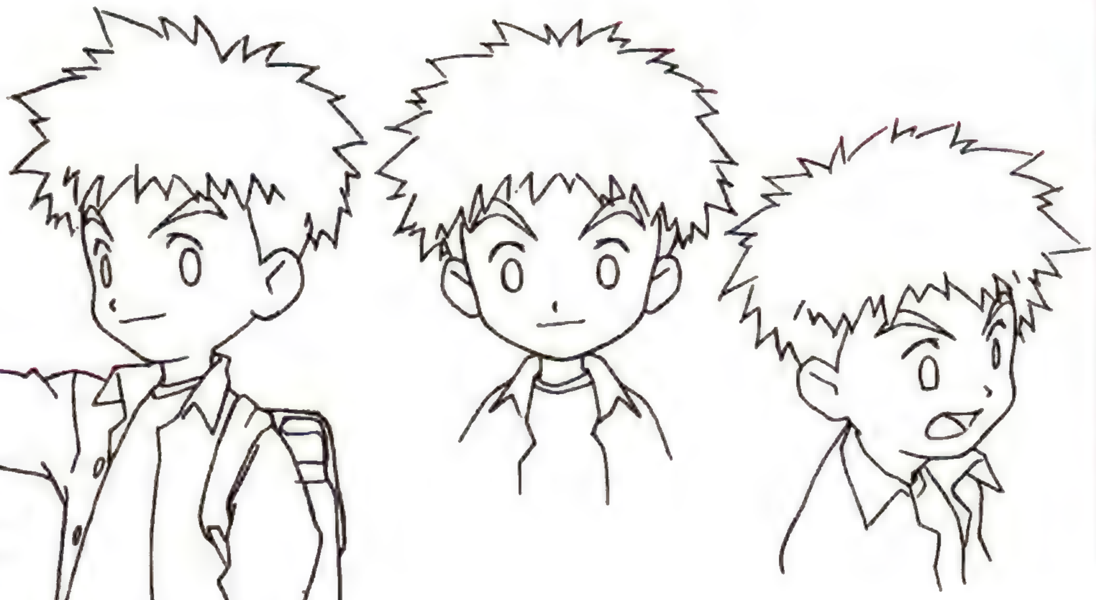


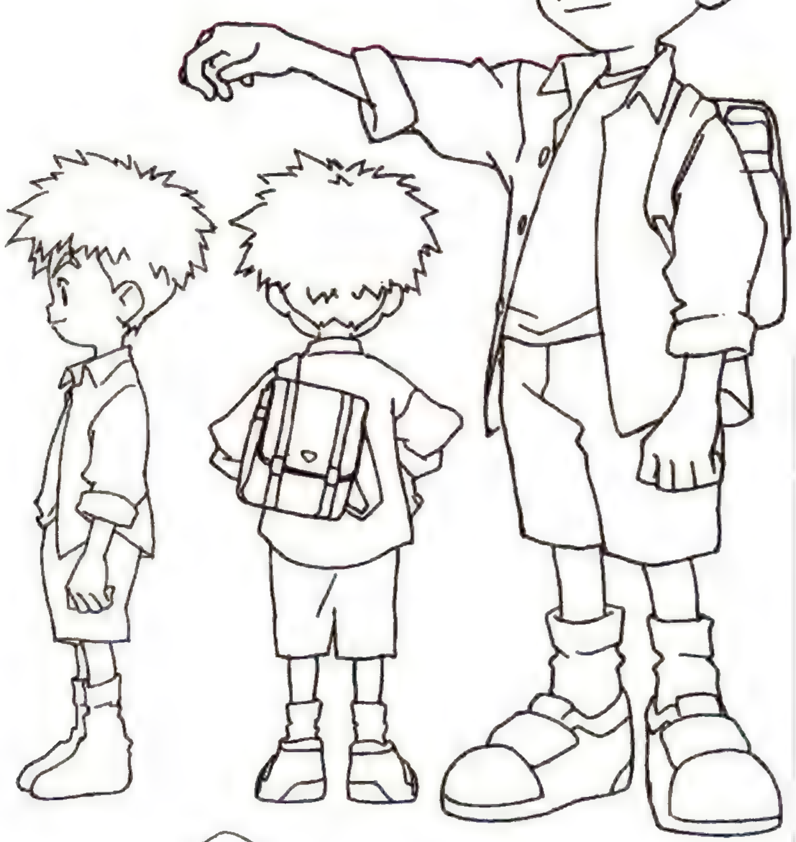


第 1 作也有登场的 11 岁的太一变得有些像大人，衬衣也变为了长袖。因为没出家所以没有鞋子的设定。

泉　光子郎

御台场小学校 4 年生。拥有知识的纹章。搭档是瓢虫兽。计算机相关的知识丰富，擅长计算和分析。在网上与全世界的邮件伙伴交换情报。第一个发现了网络数码兽。





背后的背包里放着爱用的笔记本电脑。衬衣的纽扣被全部打开，穿法和 TV 版不同。



光子郎的电脑

被玄内改造成了数码兽分析仪，数码兽的数据全部装在里面。也有放置数码器的地方。

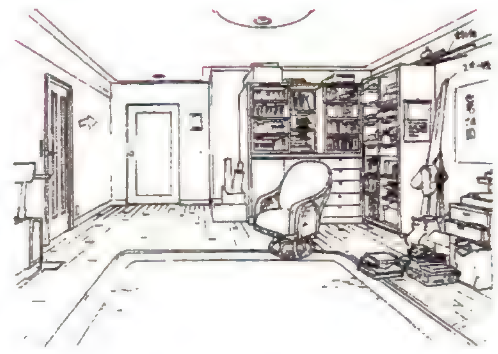
客厅

八神家的客厅。餐室和厨房连在一起，也就是所谓的 LDK。请注意家具、小物件及装饰都有深画到细节，诞生出了绝妙的生活感。

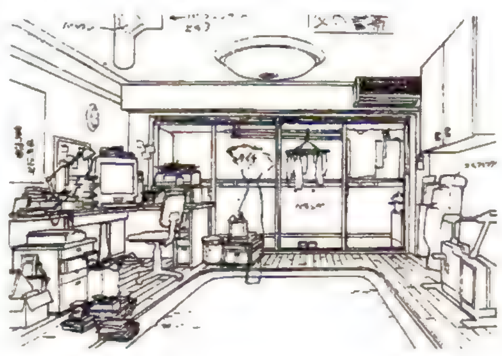
书斋

太一父亲的书斋。桌子周围杂乱的样子实在很像是私人房。体育、休闲用品到处都是，看来太一的父亲是三分钟热度的性格。









DESIGN WORKS | 2000
FROM CHARACTER DESIGNERS

中鶴勝祥

（角色原案、TV 版角色设计）

关于数码兽造型，基本上是交给剧场版的作画监督，但与 TV 版重合的东西就用了 TV 版的角色。
TV 版的数码兽是将 WIZ 设计的东西直接做成用于动画的那种感觉。也就去掉画在皮肤上的深皱纹，然后就直接启用了。主要角色（孩子们）是以 TV 版为基础，让他们穿上符合季节的衣服，所以[illegible]了点话。讲的就是他们要是从 TV 版的服[illegible]也不能是 TV 版那个来路不明的东西了，要换的话就换成这种感觉的吧……就这样说。还有，在完成之前就交给山下[illegible]

太一与光之母

[illegible]该怎么办才好。到现在也在烦恼。

空之母

一眼就能看出是花道宗师的和服。因为没怎么画过和服，所以是一边看资料一边画的。

山下高明

（角色设计、作画监督）

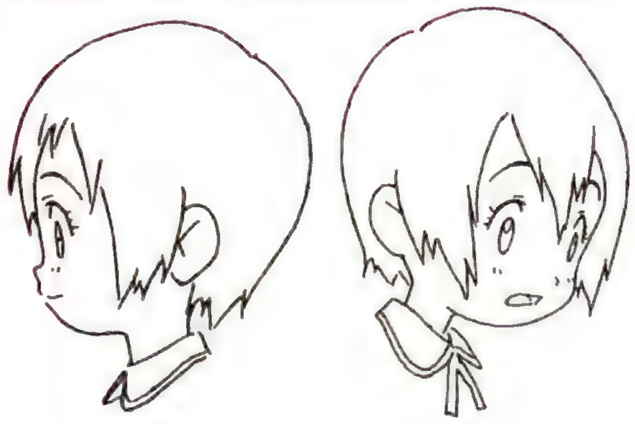
主要角色孩子们的服装，就是我把细田导演和中鹤先生商量决定后画出的草图给画完的产物。感觉就是把 TV 版中有设定的东西直接用过去。

大和与岳的祖母

分镜阶段就已经把形象画得很清楚了，所以本来就想把这个改编成有『数码兽』味……。但因为没做过 TV 版所以不知道『数码兽』的世界观中老年人是该怎么画的，十分辛苦。画成了外貌是差不多 75 岁~85 岁的，但因为是大和与岳的祖母所以我想实际得更年轻。

八神光　やがみ　ひかり

御台场小学校 2 年生。拥有光的纹章。搭档是迪路兽。感受性很强，拥有看到看不见的东西的不可思议力量，但平时是开朗有朝气的女孩子。这次因为要去朋友的生日会，所以没参加战斗。

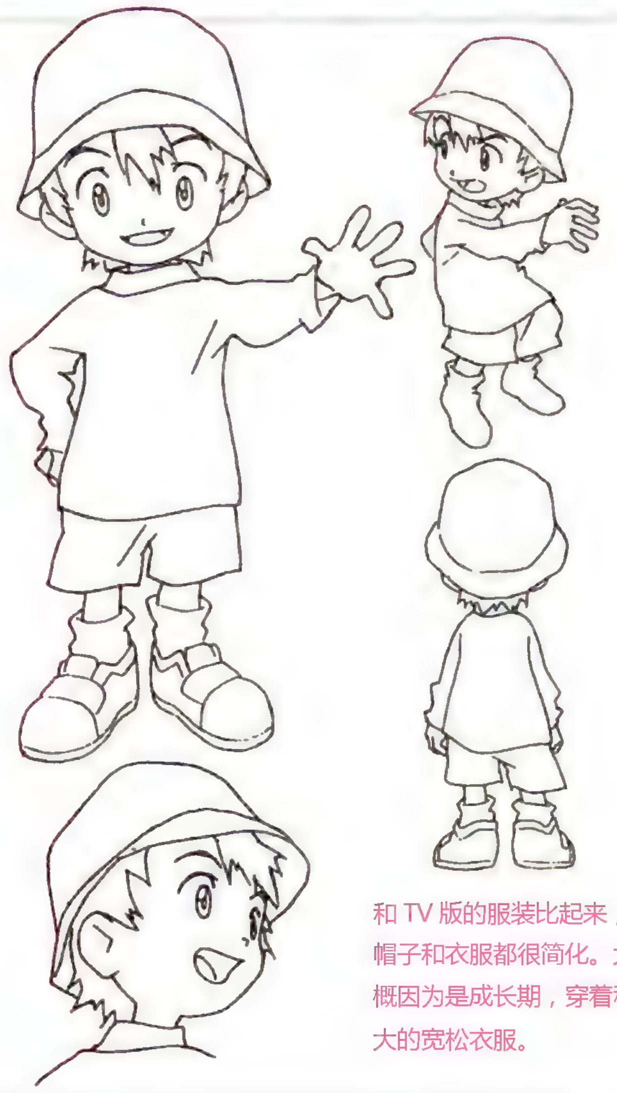




有原因是被喊去朋友的生日会，所以感觉比平时更有化妆感觉的连衣裙样子。腿上穿着紧身裤。

高石岳　たかいし　たける

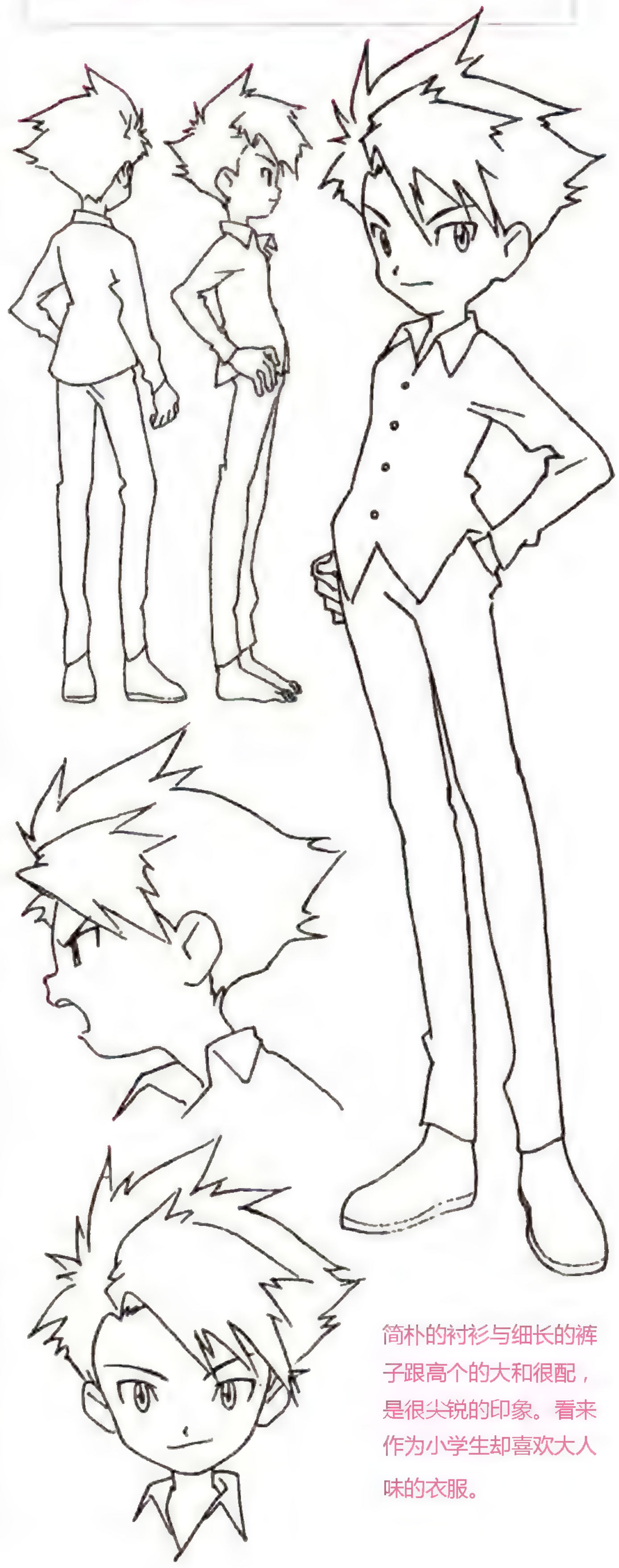
河田小学校 2 年生。拥有希望的纹章。搭档是巴达兽。因为家庭原因跟哥哥大和分居。跟哥一起在岛根通过电脑和太一他们共同与网络数码兽作战。



和 TV 版的服装比起来，帽子和衣服都很简化。大概因为是成长期，穿着稍大的宽松衣服。

石田大和　いしだ　やまと

太一的同级生。拥有友情的纹章。搭档是加布兽。冷静又老成的少年，但对弟弟岳有些过度保护。他俩到岛根的祖母家去时，太一他们来了联系，为寻找电脑而奔走。



简朴的衬衫与细长的裤子跟高个的大和很配，是很尖锐的印象。看来作为小学生却喜欢大人味的衣服。

大和和岳的祖母

住在岛根乡下的大和&岳兄弟的祖母。名字是绢。很喜爱孙子。好像很耳背，电话中糊里糊涂的对话让太一伤脑筋。



烹饪服、秋裤、头上缠着的棉布等就是住在田舍的常活动的老年人气氛。虽然耳背，但好像还很精神。

城戸　丈 きど　じょう

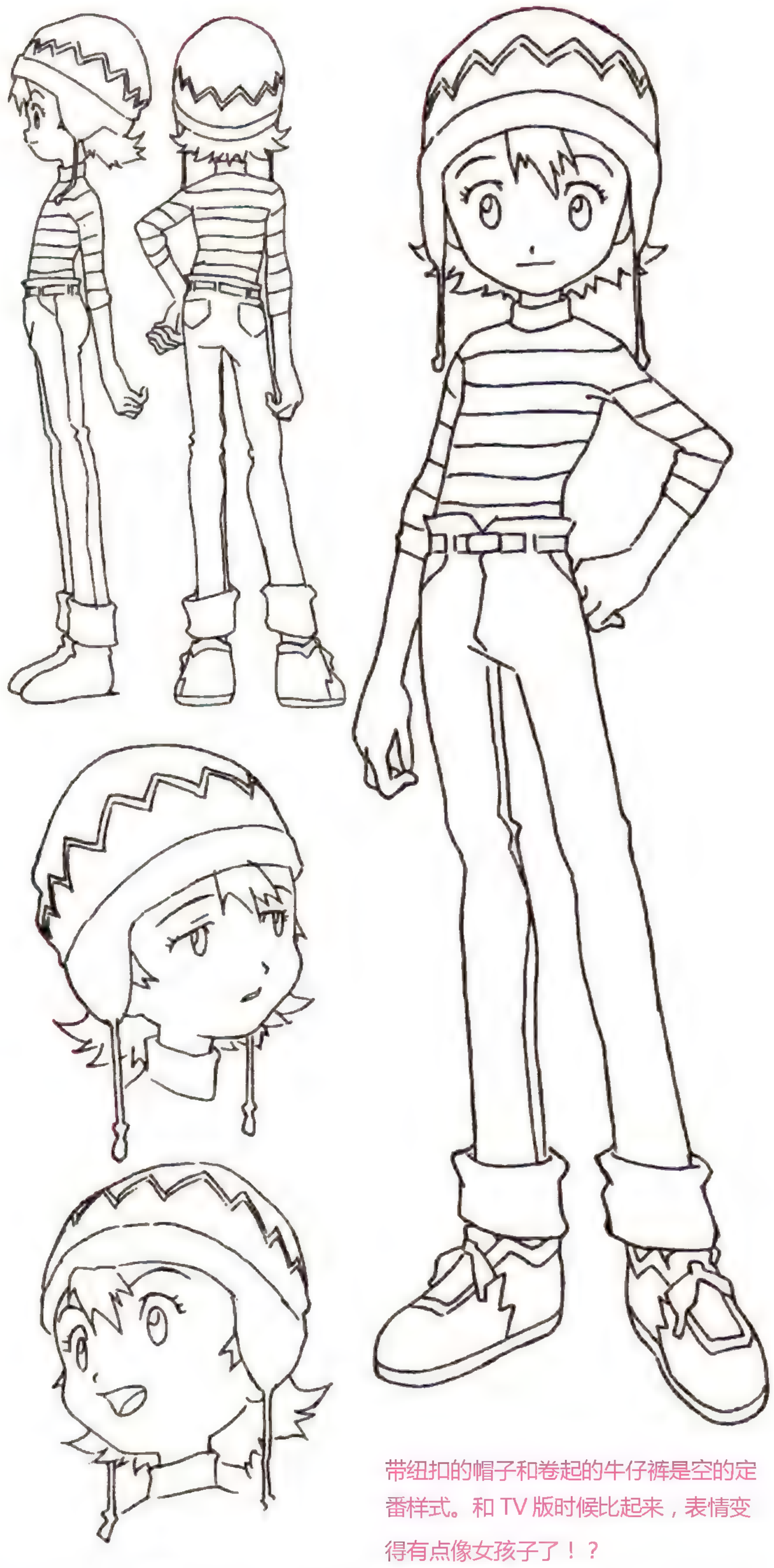
御台场小学校 6 年生。有诚实纹章。搭档是加布兽（译注：怕又是误植）。认真温柔，责任感也很强，但很不能面对压力。太一他们在跟网络数码兽比拼的时候，他在私立中学的入学考试上和答案用纸格斗。




以西装夹克带背包的打扮迎来入学试验。里面穿的背心和 TV 系列中穿的一样？

武之内　空 たけのうち　そら

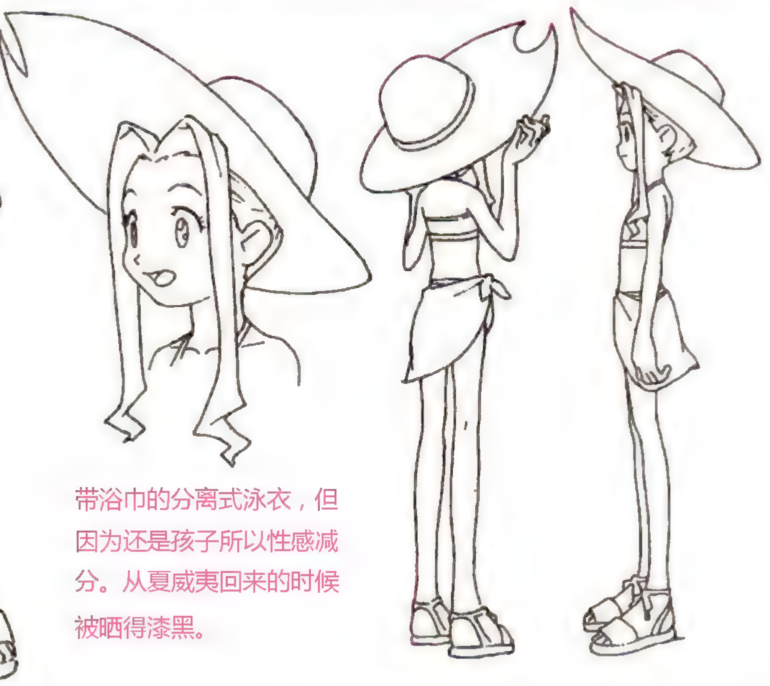
御台场小学 5 年生。拥有爱情的纹章。搭档是比丘兽。男孩子气又是大姐姐类型的可靠女生。但是，也有不怎么坦率还固执的一面，因此和太一吵架了。



带纽扣的帽子和卷起的牛仔裤是空的定番样式。和 TV 版时候比起来，表情变得有点像女孩子了！？

太刀川美美 たちかわ　みみ

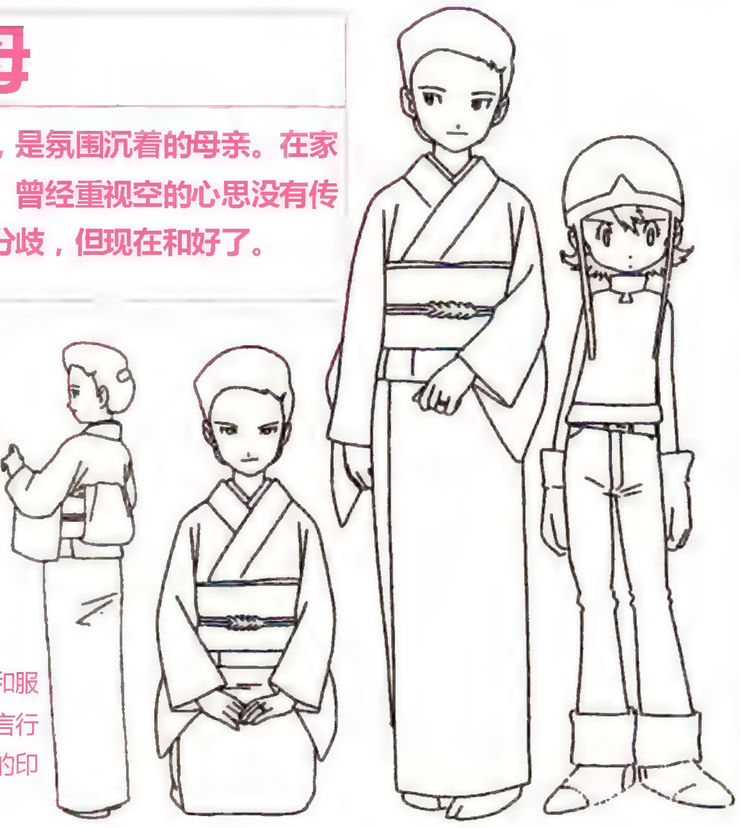
御台场小学校 4 年生。拥有纯真的纹章。搭档是巴鲁兽。开朗放纵对自己坦率。也会任性，但有着吸引人的魅力。这次丢下了手忙脚乱的太一他们，在夏威夷优雅地度假。

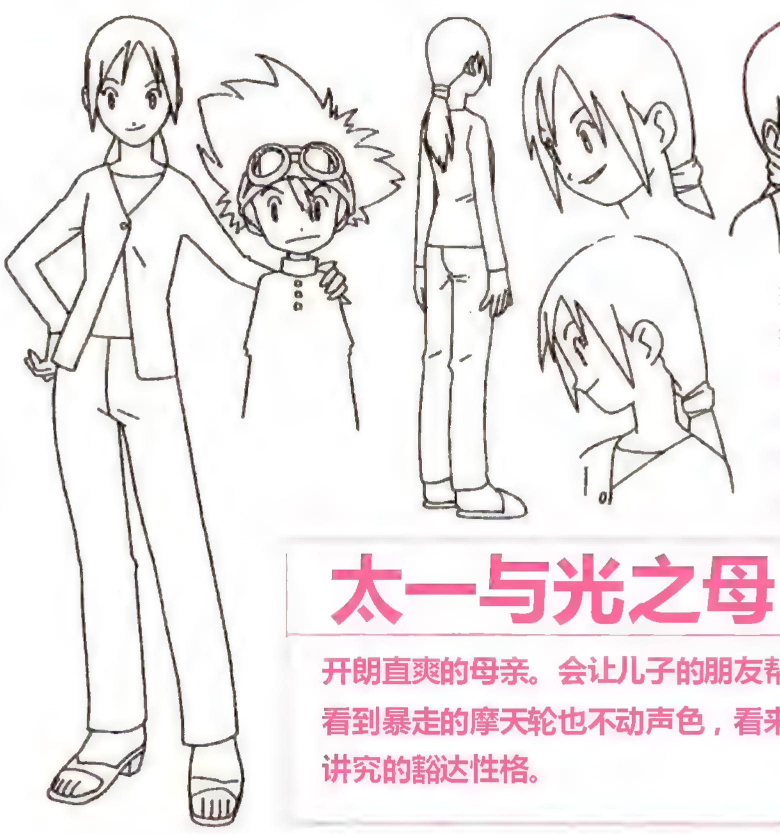
带浴巾的分离式泳衣，但因为还是孩子所以性感减分。从夏威夷回来的时候被晒得漆黑。

空之母

担任花道宗师，是氛围沉着的母亲。在家里也常穿和服。曾经重视空的心思没有传达给本人而有分歧，但现在和好了。

不愧是花道宗师，和服的穿法得心应手。言行举止都给人有规矩的印象。



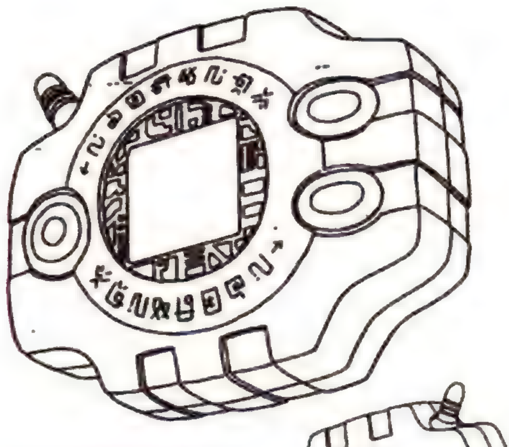
把头发往后扎成一捆，没有什么装饰的清爽服装。表情丰富这一点和太一特别像。年龄是 30 岁一点点出头。

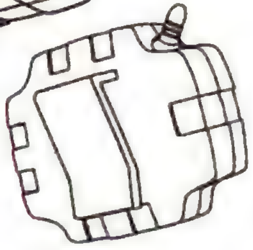
太一与光之母

开朗直爽的母亲。会让儿子的朋友帮做蛋糕，看到暴走的摩天轮也不动声色，看来是不怎么讲究的豁达性格。

数码器

据说会封印邪恶的暗之力的神圣道具。只有被选中的孩子们拥有，与他们的祈祷反应，有让成长期搭档数码兽进化到成熟期的力量。





让成长期数码兽再进化到完全体的话，需要除此以外的将各自纹章装进去的叫吊坠的道具的力量。

玄内

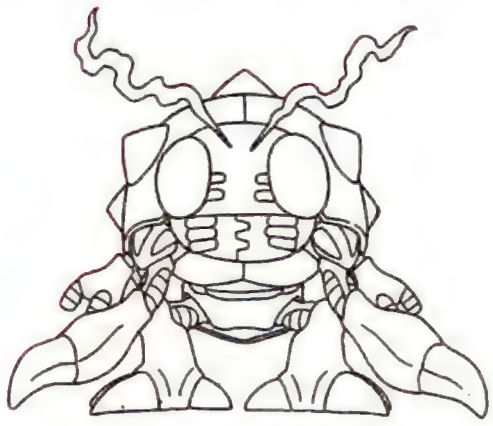
管理数码世界和平的谜之老人。很熟悉数码兽，对被选中的孩子们来说是很好的顾问。通过光子郎的电脑传达各种情报。



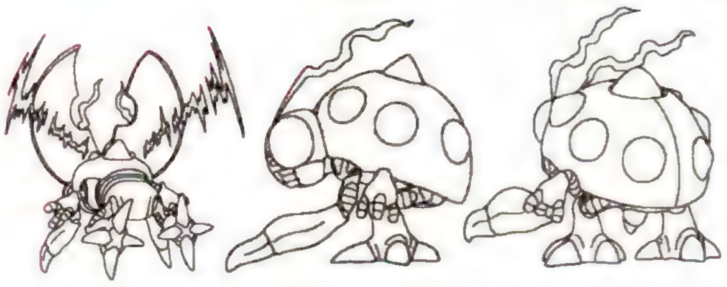
因为是在电脑画面上出现时的样子，所以变形成了二头身。尽管这样年轻时候还是很帅的。

瓢虫兽

光子郎的搭档数码兽。直爽又博学。不知为何用关西话讲话。擅长飞行，用有从触角放出雷击的叫小型雷电的技能。【成长期/疫苗种•昆虫型】

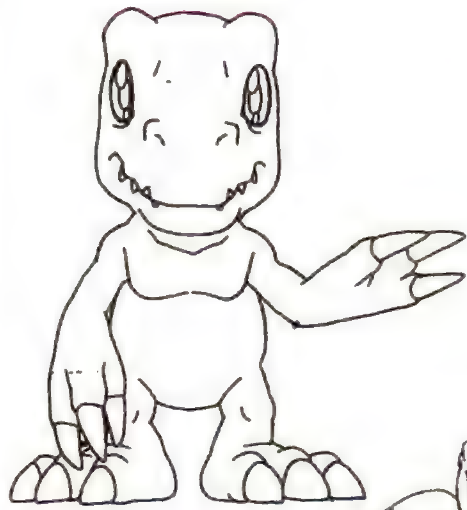


跟名字一样，很像瓢虫。有 3 对手脚，但正中央的 1 对几乎不用。用在硬壳下的翅膀飞行。

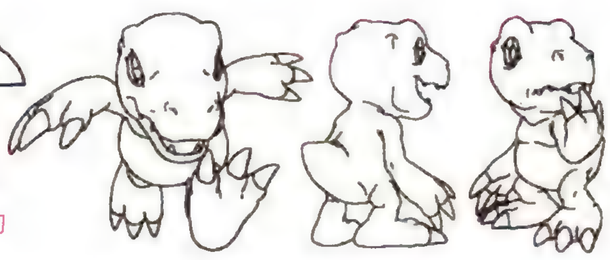


亚古兽

太一的搭档数码兽。好奇心旺盛又亲人。也是认定了就一往直前的热血汉。口中吐出叫小型火焰的火焰。【成长期/疫苗种•爬虫类型】

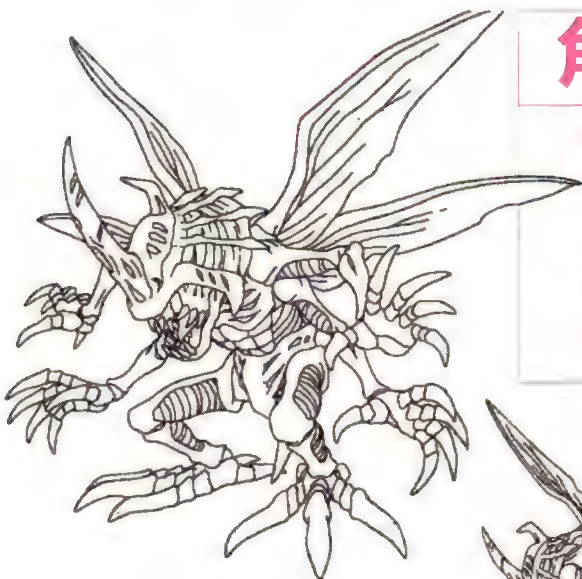


跟第 1 作的亚古兽比起来，动作和表情都有魅力很可爱，平易近人。身长是 5~6 岁儿童的程度，并不怎么大。



角仙兽

瓢虫兽进化的姿态。储备有其他角仙兽没有的智力与教养。用扔出能量球撞击对手的百万冲击波战斗。【成熟期/疫苗种•昆虫型】



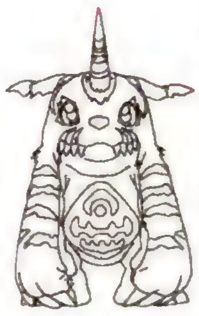
外貌大幅度改变，但用关西话讲话这点没变。长在头部的硬角，有能贯穿金属板的强度。



加布兽

大和的搭档数码兽。害羞又沉默，但重视伙伴。是会为他人发挥力量的类型。会吐出叫小火焰弹的火焰攻击。【成长期/数据种•爬虫类型】





本来和亚古兽同样是爬虫类型，但常穿着他所憧憬的加鲁鲁兽的毛皮。极端讨厌在人前脱毛皮。



阿特拉独角仙兽

角仙兽超进化的姿态。肌肉特别发达，会搞出用角贯穿对手的巨角破坏炮(Horn Buster)。第 2 作中因为在进化时被攻击，只有一瞬登场。【完全体/疫苗种•昆虫型】





外骨骼的强度跟角仙兽时候比起来也更有增加。但因在无防备的进化时被攻击，就受了伤。

巴达兽

岳的搭档数码兽。一直天真又坦率，但也有顽固的时候。使用将吸入的空气一口气放出的叫空气炮的技能。【成长期/数据种•哺乳类型】





能用翅膀一般的大耳朵飞行。但是时速只能有 1km，要移动的话还是走路快得多。



覆盖全身的毛硬度等同金属秘银(Mithril)。在地面奔跑的速度无人能出其右，擅长活用速度的攻击。

加鲁鲁兽

加布兽进化的姿态。速度优秀，会从口中吐出叫狐火(Fox Fire)的青白色火焰。在加布兽跃迁进化途中登场。【成熟期/疫苗种•兽型】





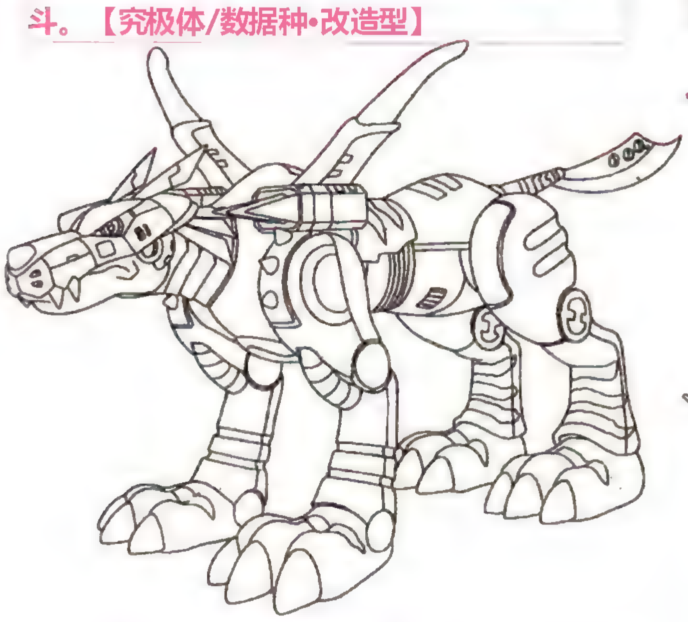
用双手指爪挠对手的凯撒锐爪(Kaiser Nail)连钢铁都能切开。灵活的腿搞出的足技，加鲁鲁踢(Garuru Kick)的威力也很强烈。

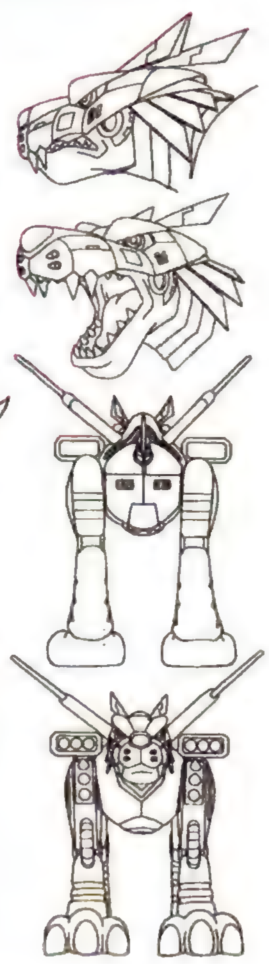
狼人加鲁鲁兽

加鲁鲁兽超进化的姿态。擅长二足步行的格斗。和加鲁鲁兽同样，只在加布兽跃迁进化场景登场。【完全体/疫苗种•兽人型】

金属加鲁鲁兽

加布兽跃迁进化的姿态。以从口中吐出冻结敌人的冥河之息(Cocytus Breath)、从胸口发射导弹的冰冻炸弹(Freeze Bomber)等战斗。【究极体/数据种•改造型】



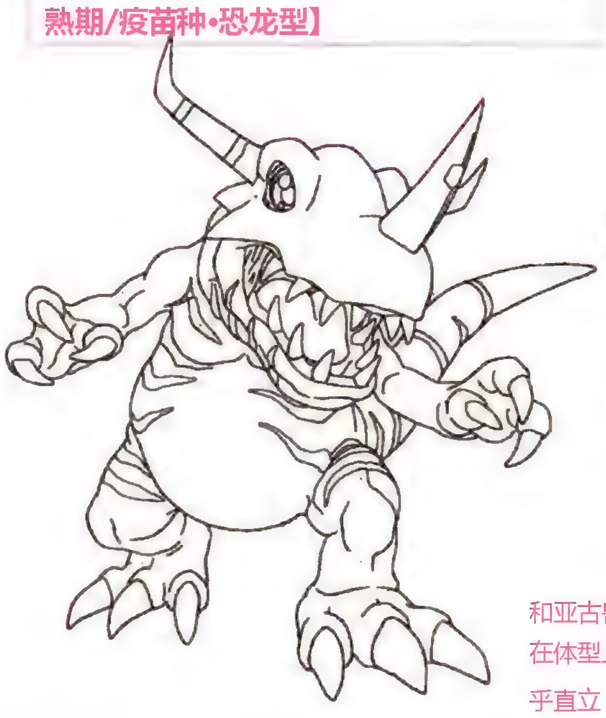


身体到处都是强力的兵器。大部分由兼具金属与生物性质的叫时之数码合金(Chrome Digizoid Metal)的物质构成。

暴龙兽

亚古兽进化的姿态。锐爪、牙齿、硬质假面等，都成了适合战斗的身体。吐出巨大火球的百万火焰也有了不得的威力。【成熟期/疫苗种•恐龙型】





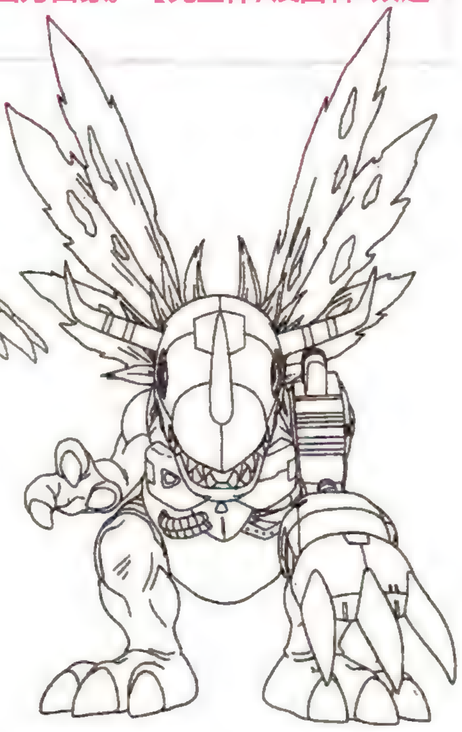


和亚古兽同样，跟在第•作中登场的那只在体型上不同。原本前倾的姿势变得近乎直立，头变大，手脚变胖了。

金属暴龙兽

暴龙兽超进化的姿态。只在亚古兽跃迁进化为战斗暴龙兽的场面中登场。与机械融合的身体，以高度攻击力自豪。【完全体/疫苗种•改造型】

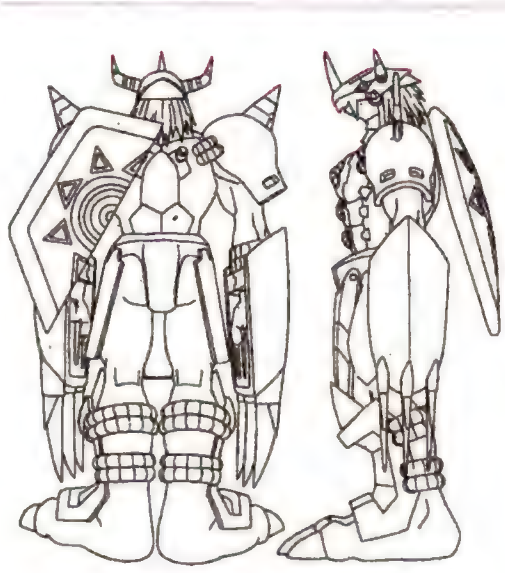
主要攻击手段是胸部发射导弹的十亿毁灭炮(Giga Destroyer)和将机械构成的左臂打向敌人的三叉戟臂(Trident Arm)。

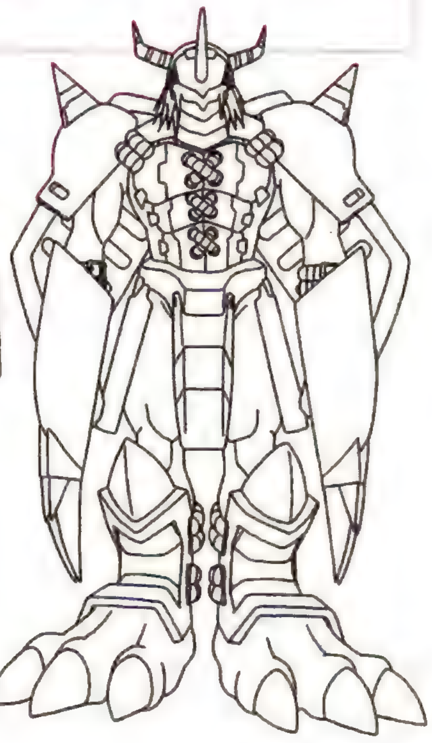




战斗暴龙兽

亚古兽跃迁进化的姿态。有双臂放出能量球的盖亚之力(Gaia Force)、以捻钻状态深入敌人的勇者龙卷风(Brave Tornado)等技能。【究极体/疫苗种•龙人型】

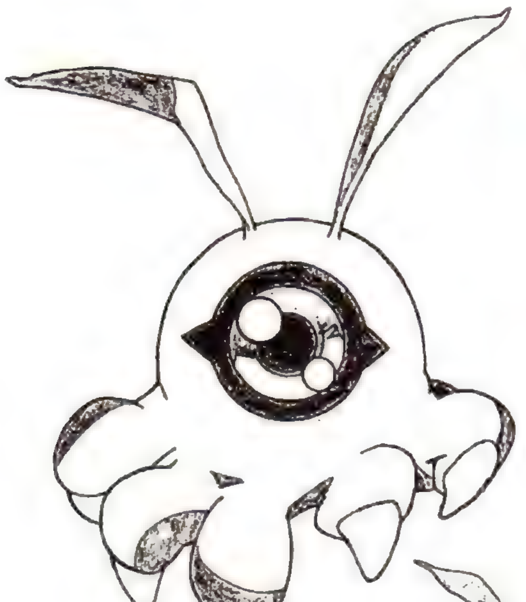


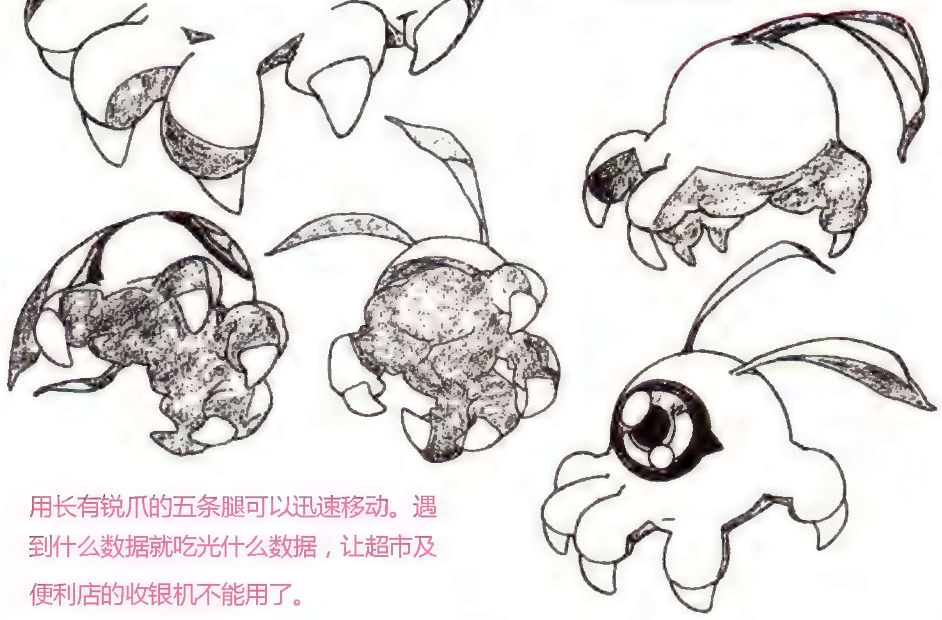


装备在双臂的是被称为龙兽杀手(Dramon Killer)的武器。背后担任盾牌职责的翅膀上画的是勇气纹章的花纹。

钩爪兽

水母兽进化的姿态。在将邮件「肚子饿了」送给光子郎之后，猛势食了数据，让全国的 POS 系统疯了。【幼年期/不明•不明】

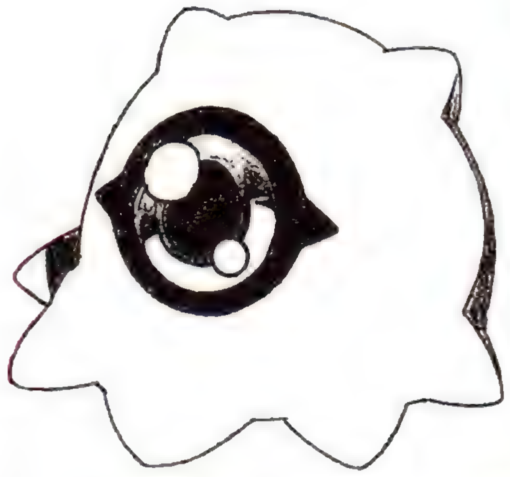


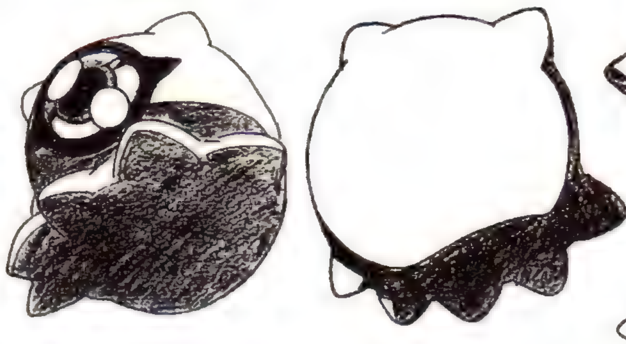


用长有锐爪的五条腿可以迅速移动。遇到什么数据就吃光什么数据，让超市及便利店的收银机不能用了。

水母兽

从程序漏洞集合在网上出现的蛋中，伴随「hello!!」的招呼一同诞生。通过计算机搞事。【幼年期/不明•不明】







给人圆溜、大眼睛天真的印象。可这时候已经通过网络在各地计算机上引发异常了。

虫蛹兽

哈哈兽进化的姿态，但因为哈哈兽是二阶段进化，所以这个姿态没有登场。身体变为硬壳，战斗力提升。【成熟期/不明•不明】

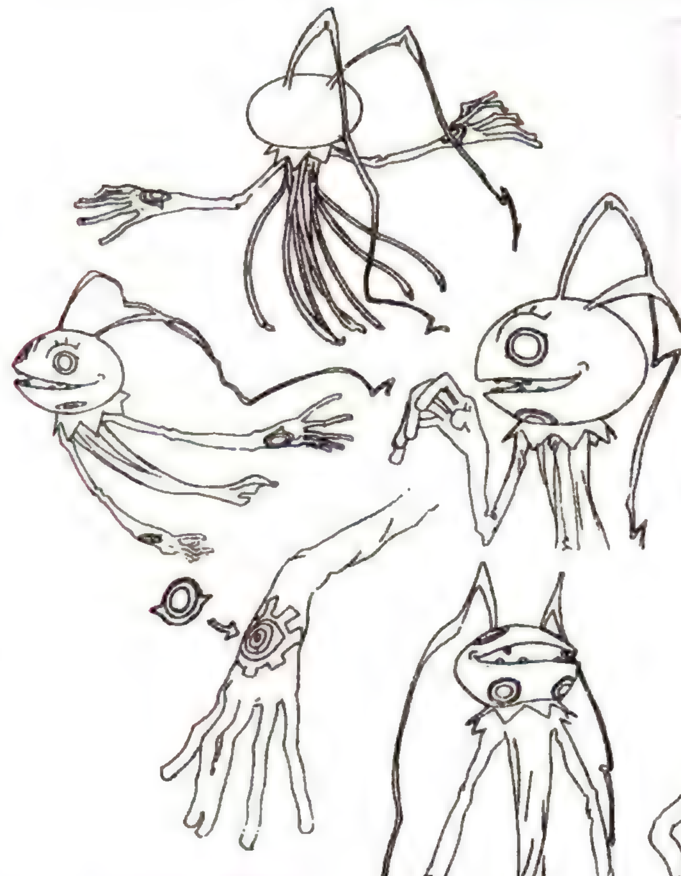


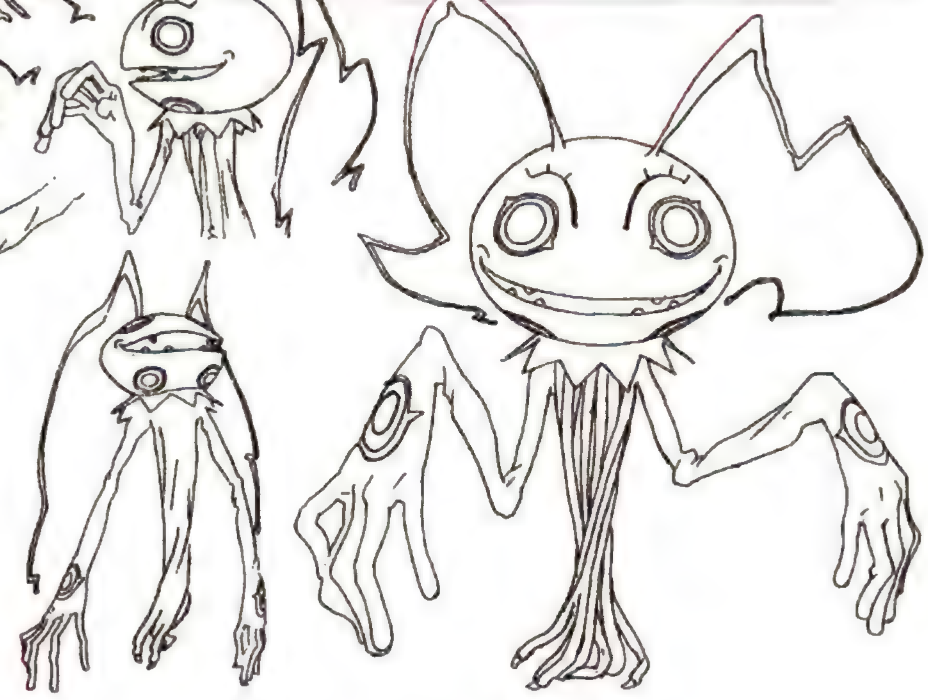
浮游在空中移动，将灵活的触手像鞭子或楔子那样使用来攻击对手。也能缩回触手变成躯体。



哈哈兽

钩爪兽进化的姿态。进一步增大势头在网上不断食数据。受到亚古兽他们的攻击也「要玩吗？」地展现出了从容。【成长期/不明•不明】

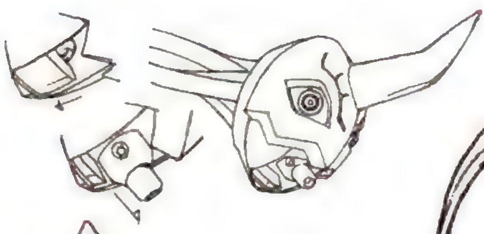


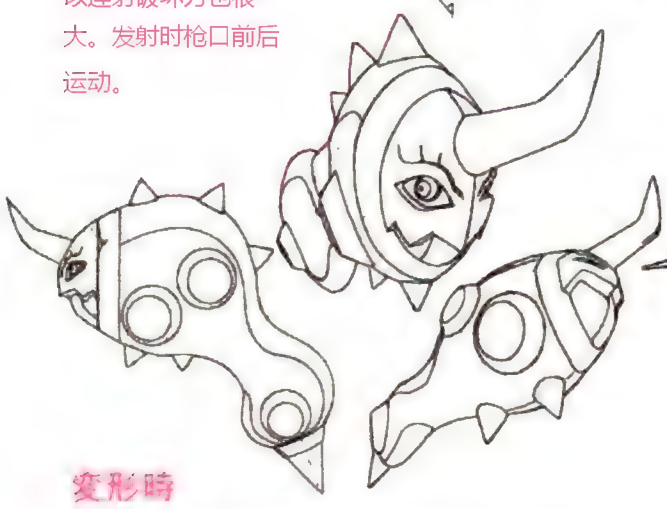


大嘴一口气吃掉大量的数据。另外还可以从这嘴中发射子弹。没有身体，像章鱼或水母那样长有好几条腿。

武器

藏在口中的枪口射出的子弹叫地狱榴弹(Hell's Grenade)，可以连射破坏力也很大。发射时枪口前后运动。



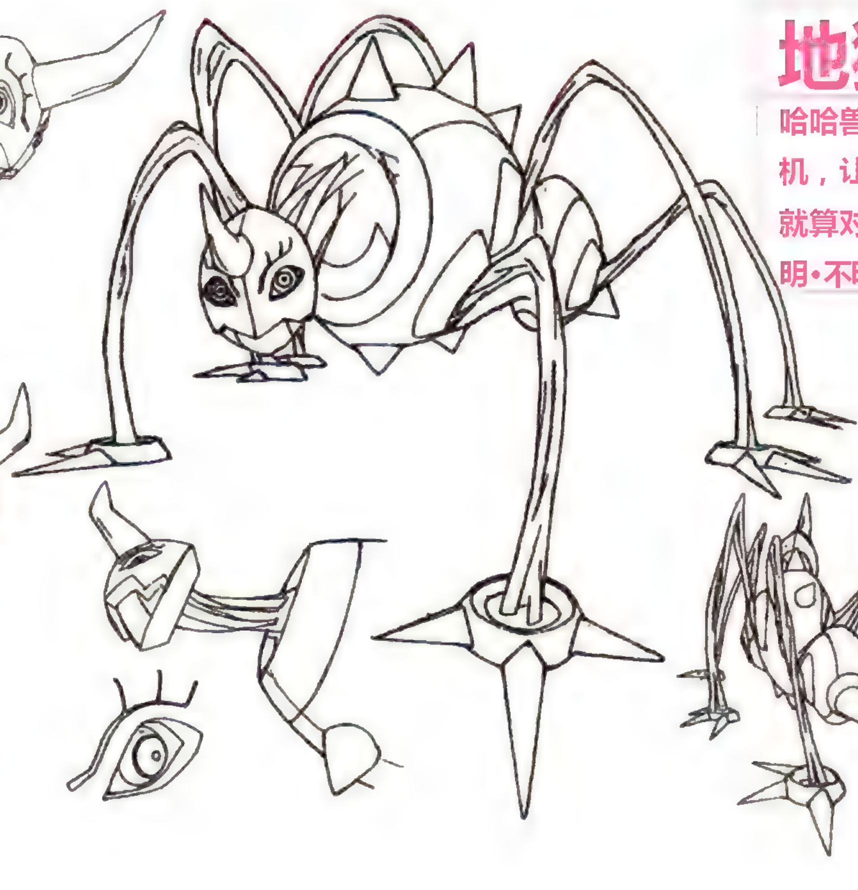


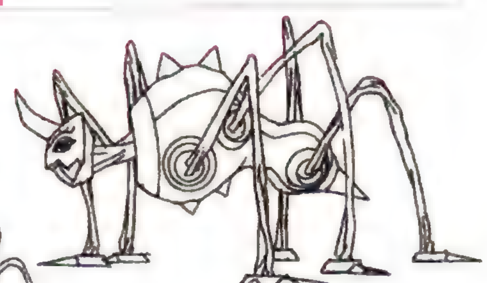
变形时

把头和手脚缩进壳中的完全防御体势。只要就这样猛地突进过去，就能冲过对方的攻击反而给予伤害。

地狱兽

哈哈兽二阶段进化的姿态。潜入 NTT 交换机，让都市的通信机能麻痹。动作迅速，就算对方在进化中也会攻击。【完全体/不明•不明】







一般时

运动橡胶一样伸缩的 6 根手脚，爬来爬去移动。进化所需的时间很短，在战斗中也几乎没有间隙。

DESIGN WORKS 2000

FROM CHARACTER DESIGNERS

中山久司

（角色设计、作画监督）

我画设定的是网络数码兽和奥米加兽，不过是和细田导演还有 WIZ 商量着决定造型的。我基本是要减少线条的，能省略的部分就想不断消除掉，细田导演也是跟我一样。最先提出想法的是细田导演，基本都总结出来了。反正是「这里要这样做」这样要求地很细致。角色的平衡基本都是细田导演的趣味。细田导演貌似自己心里就有「这样画就帅」的想法……然后我就想着「大概是这样吧」（笑）。不仅是这样，细田导演貌似是讨厌粗鄙的东西，喜欢有点可爱的东西的。

地狱兽

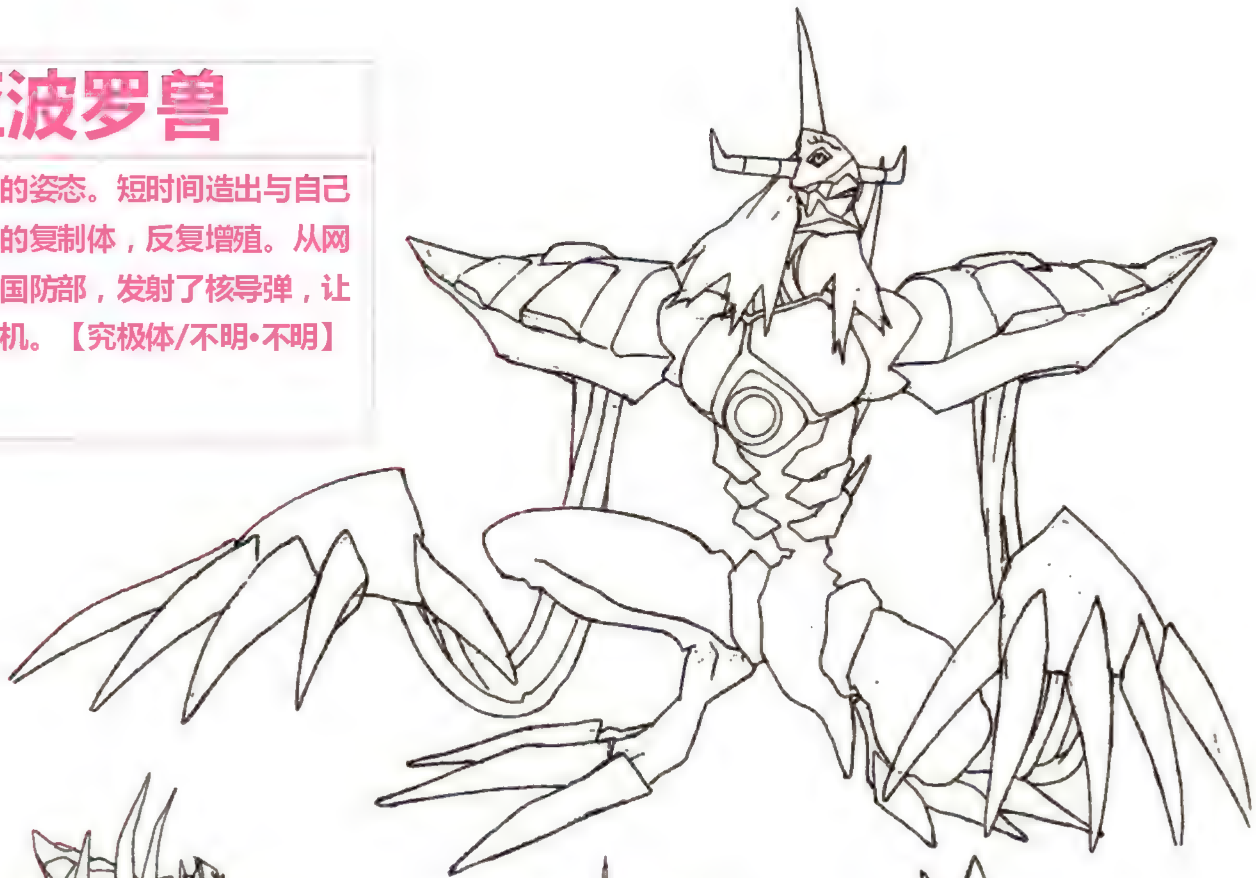
因为作画很麻烦所以我说「想弄成 4 条腿」，但细田导演就坚持 6 条腿不让步。变型成蚕豆那样，是 WIZ 小小地画了出来然后细田导演看到说「这个有趣」就采用了。我想其他的进化状态也是多亏了各部分的原画工[illegible]来。我所做的作监作业，基本工作就是去补足这个角色表。

奥米加兽

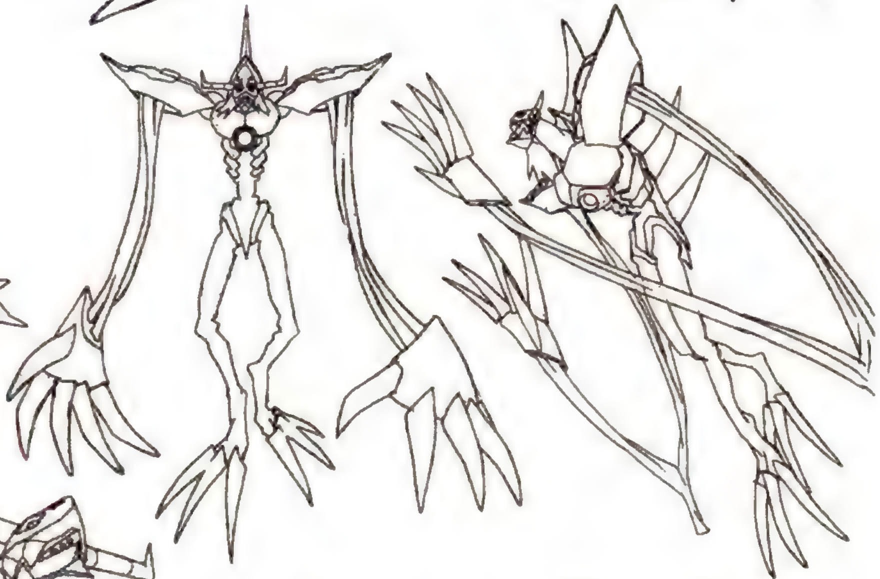
这手脚的平衡与看上去快要折断的身体部分基本就是细田导演的趣味。WIZ 和我都画得很粗的，但他说什么「这地方细了那动起来就很帅哦」（笑）。还有，奥米加兽果然是可爱的吧。眼睛泪汪汪的。WIZ 说过「想做成生物性的，尖锐的眼睛」，但细田导演不让步啊。他说「要是没了这眼睛就不是"数码兽"了」。就像是忠犬那样的形象。而且又不是饲养宠物的感觉，而是互相珍视的关系。[illegible]

迪亚波罗兽

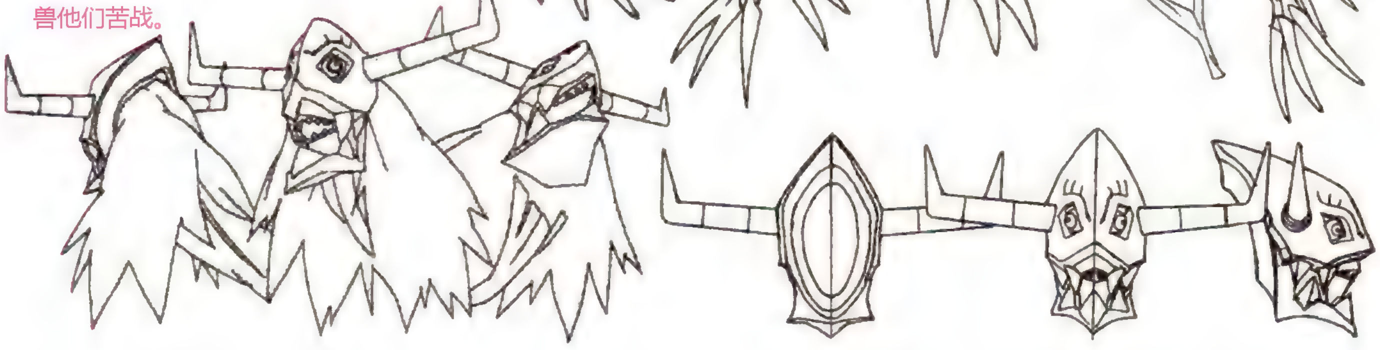
地狱兽进化的姿态。短时间造出与自己有相同能力的复制体，反复增殖。从网络侵入美国国防部，发射了核导弹，让世界陷入危机。【究极体/不明•不明】







能立即伸缩自如的手臂就算敌人在远处也能一瞬间捕捉住。胸部放出的灾祸巨炮(Catastrophe Cannon)让战斗暴龙兽他们苦战。



奥米加兽

太一与大和的心意与全世界孩子们的愿望呼唤奇迹诞生出的，战斗暴龙兽与金属加鲁鲁兽的合体数码兽。一击就驱散大量迪亚波罗兽的力量令人惊异。【究极体/疫苗种・圣骑士型】

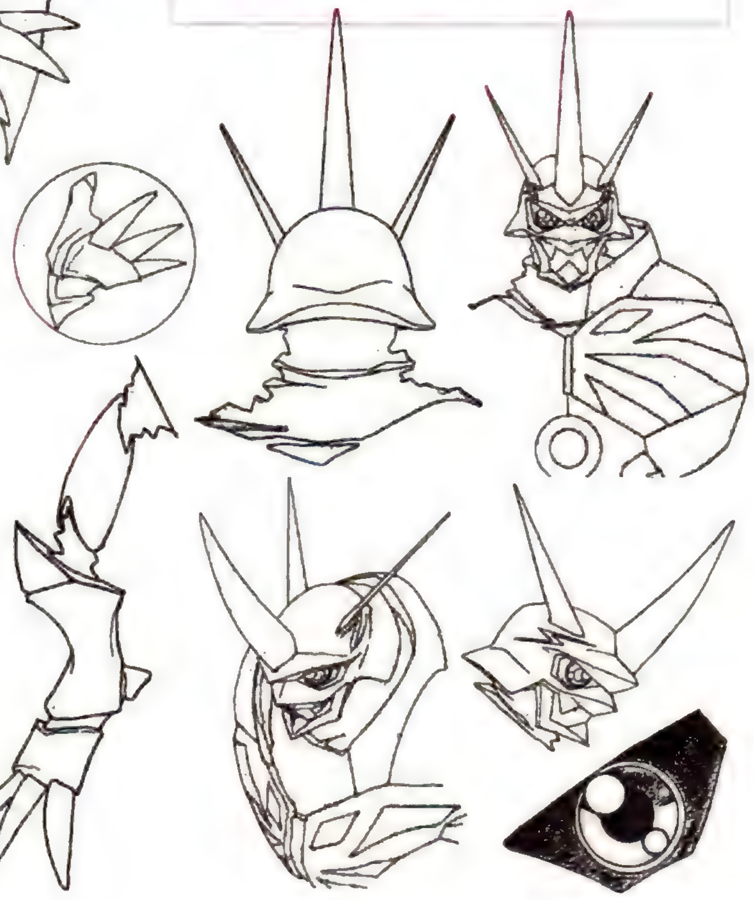


全副武装时

左臂的大剑是暴龙剑(Grey Sword)。用数码兽文字写下的是意味着全部删除的「All Delete(オールデリート)」。右臂的大炮是加鲁鲁炮。

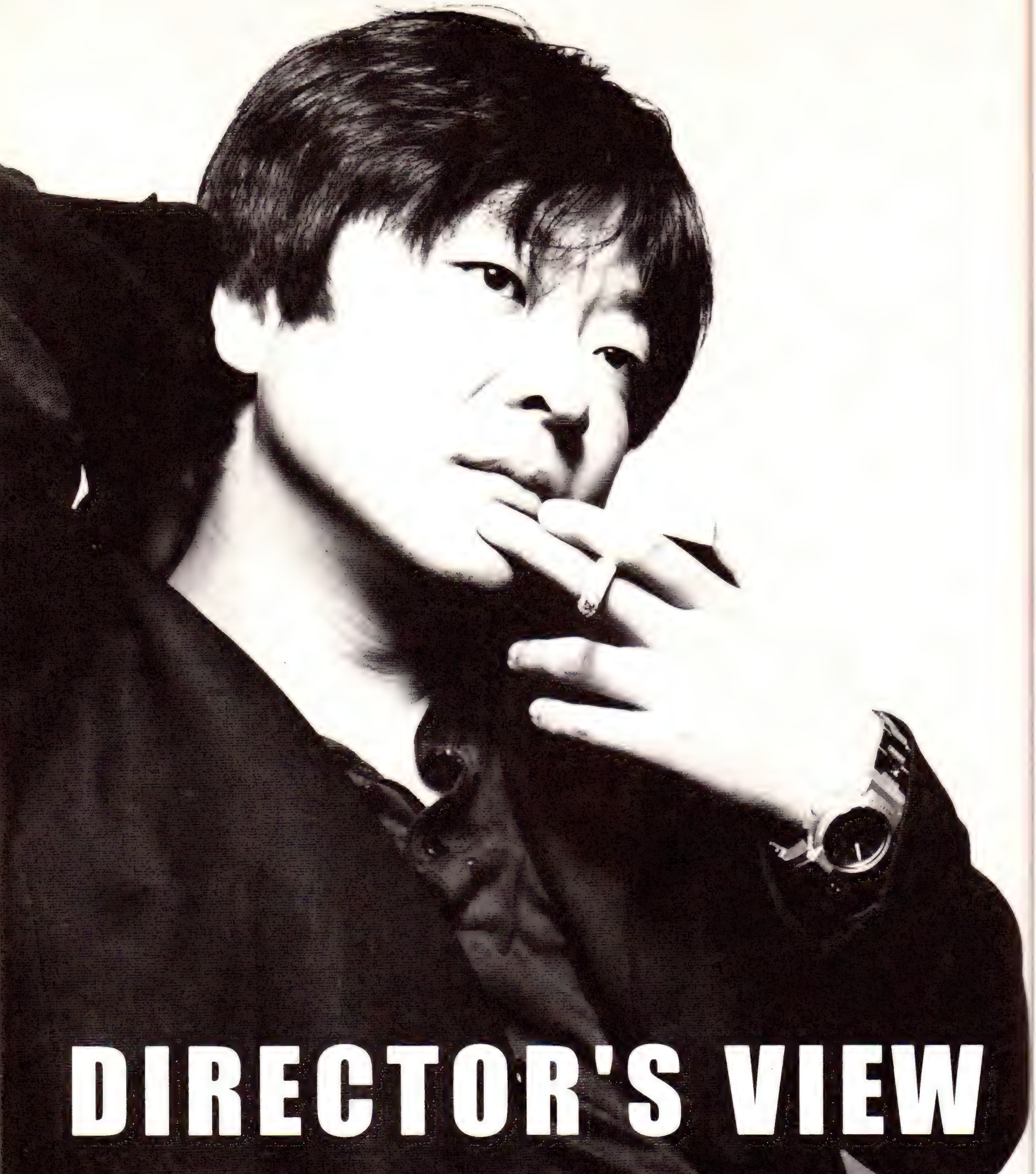






一般时•披风装备时

战斗暴龙兽的头部变换为左臂，金属加鲁鲁兽的头部变换为右臂。是并持 2 只究极体力量的最强究极体。



DIRECTOR'S VIEW

细田 守长访谈

ほそだまもる/ '67年8月19日生。富山县出身。在TV版『咯咯……太郎（第4系列）』TV『秘密的亚子（第3系列）』等中演出。所属东映动画。

[细田守演出的 TV 动画（东映动画作品）]

「咯咯咯的鬼太郎（第 4 系列）」 第 94 话：鬼太郎鱼和置行堀（ '97/11/9 放映）第 105 话：迷宫、妖怪达磨王国（ '98/1/25 放映）第 113 话：鬼太郎对三只刺客！（ '98/3/22 放映）

「秘密的亚子（第 3 系列）」 第 6 话：保护学校！亚子校长（ '98/5/10 放映）第 14 话：迷宫、妖怪达磨王国 （ '98/1/25 放映） 第 14 话：用千佳子的……映） 第 20 话：华丽的魔术师（ '98/8/23 放映） 第 30 话：有一堆罗密欧！？（……

担任剧场版『数码兽』第 1 作、第 2 作两作品导演的细田守先生。他在剧场版中以什么为目标……思考了什么，想要描绘什么呢——为大家带来迫近核心的长访谈。

剧场版『数码兽』本来是想做昭和30 年代的故事的

——首先请讲下剧场版『数码兽』开始的经过。

「原本剧场版第1 作『数码兽大冒险』就是近于独立的剧场原创作品的 先是只决定了要作剧场版 然后是决定了TV 版去追在后面 剧场版开始得早了有1 个半月吧 所以在创作原创的时候 是有个要让这一部本身成立的条件在的 因为TV 是后来决定的 所以给太一加上了最初的『那是数年前的事了。我第一次遇到数码怪兽』和最后的『那是一场太过匆忙的邂逅 那是不可以在我们的世界相遇的怪兽』台词」

——那么 最初是没有开头和最后的台词的情况下进行制作的?

「对 而且最初是只有『数码怪兽』这个万代搞出的游戏的角色 只凭这个该怎么制作故事才好 谁都不知道 不过 最初钦定为工作人员的中鹤（胜祥）先生做出了十分有魅力的角色哦 和现在的角色不同 是有点复古的 '70 年代漫画性质的好康的感觉（参照P121）。那个品味是特别棒 很帅 所以最初是以那个为基础考虑的 但后来说要和V Jump 搞媒体组合 就跟那边漫画的角色合了起来 于是角色就统一成现在的太一了吧 然而这样的话 剧场版就无法跟TV 同样用小学5 年级的设定开始搞了。因为世界观上会生出矛盾 于是就讲设定成4 年前吧」

——是这样的啊

「其实 最初考虑的是让太一的爸爸来当主人公的 就是昭和30 年代左右的设定去搞 角色造型也能用同一个 而且跟TV 版也不会重复 以东京奥林匹克开始的时候为舞台 最初考虑的是街上一团混乱的喜剧性玩意 就觉着古老美好的时代和数码兽 这之间的差距还挺不错的吧 可是 我一把这个跟东映总公司讲了，就跟我说『不可以！』（笑）。『昭和30 年代给我弄掉』，不止这样还跟我说『做得更像怪兽电影』。如此这般 就成了怪兽电影 于是在半夜的东映动画会议室 我和制作人关（弘美）女士 脚本吉田（玲子）女士就谈『但是20 分钟做怪兽电影是不可能的啊』。然后说着说着 就讲了『既然要做怪兽电影 那就只展现下怪兽电影性质的战斗部分然后就结束吧』。那就成了与数码兽相遇又离别的仅此而已的故事了。







COLUMN

■ [illegible]

[illegible]

然后 说到怪兽电影那就得破坏大楼或者有名的建筑物 这种怪兽电影的精华肯定是要有的 而把特别会得罪人的东西搞坏又不行 但觉着东映总公司是能破坏掉的（笑）。把东映动画也破坏掉吧（笑）。这么说着 结果最后讲这不是怪兽电影而是孩子与数码兽相遇的故事 所以破坏事物的愉悦是不需要的 就这样第1 作的故事定下来了」

剧场第1 作是数码兽成为朋友之前的故事

「最初是讲要将平民区作为舞台的 本来想到鬼子母神（东京都丰岛区）或月岛（东京都中央区）采集外景的……但在找外景当天就说『不对 还是算了』。在这之前是在想去平民区吃文字烧的（笑），但一想到电影 在20 分钟的时间里搞不好各种移动和整顿 那就限定舞台比较好 于是就抛弃了文字烧变更到光丘住宅区了。极端地限定舞台 一切都在那里开始在那里结束 就是想简化影像啊」

——住宅区这个想法是从哪来的?

「一般 看大怪兽时的孩子是抬头看的吧 但若是将住宅区作为舞台 那就能俯视怪兽了。那我想就能做出某种的像是竞技场或格斗场一样 数码兽之间在战斗 然后孩子在观战的画面了吧 我是不想做成数码兽〒孩子的伙伴的 我是想做出这时候并不知道这家伙（数码兽）是好的还是坏的这种紧张感的 就是说这是包含好的面和坏的面的 数码兽成为朋友之前的阶段的故事。如果仰视的话那就是朋友了。但并不是这样 而想做成是要考虑更客观的『这怪兽对我们来说是怎样的存在』。为了弄清楚这一点 就想搞出俯视的视角了。而且 孩子以外的都不想让他们出场啊 因为数码兽是孩子的东西嘛 只有孩子半夜起来 稍微往外面一瞧就看到了怪兽在走路 只有我看到了特别的东西 这样子的 而太一和光虽然是主人公 但数码兽并不是他俩的东西 然而在周围的孩子们看来 那对兄妹是特别的存在 会让他们羡慕……这种视角也是有的 而且在这舞台中不怎么移动也不会不自然 还要有很多的孩子，那就想到住宅区了。于是就到

了距离工作地最近的光丘住宅区去找外景 就突然变成『文字烧没得吃了！』了」

——这样的视角和玩数码兽游戏的孩子的视角相连呢 就像在俯视虚构屏幕一样 而且住宅区里还有孩子们的空间

「我是不怎么想画半吊子的东西的 我就想只做出这电影必要的东西 于是双亲连脸都不露 故事上两亲是没有必要登场的 要是连脸都放出来那就必须要画角色了 而这部电影是不需要的 因为这是只有孩子与数码兽相遇的故事 就不把他们的脸放出来了。而且最初的分镜中 大和跟空等人也是没有加入的 不过关女士说在观战的不特定多数人之中要是有大和跟岳他们在的话 就怕是还能跟 TV 版联动了，于是就加入了进去。还有 丈在拿着手机转播战斗实况 而那个时候他还是不知道哪边是敌人或是伙伴的 但是看到了特别好康的东西 差不多这样的感情 因为没有要支援哪一边的想法 所以我记得录音的时候也是对声优说『用更像是观战棒球的感觉来配 不要演得偏向暴龙兽』。也就是说……这场战斗并没有大义名分。是野性的王国一样的 就一边看着战斗一边想

象『数码兽到底是什么呢？』。不要敌人伙伴 而是想用客观的视角来整出野性世界本身的魅力」

想把数码兽与人类做得有同等分量

——那么 这俩数码兽跑出数码世界是偶然？

「是的 是偶然 是从数码世界的裂缝一样的东西里出场来战斗的 就像场外战一样」

——那么 滚球兽出现在太一他们面前也是这么顺势来的？

「是啊 就是亚古兽偶然跳到太一他们眼前 打了招呼『没事吧？』。这样的话 之后他们就会支援曾跟他们打过一次招呼的那方嘛 就是这种感觉 所以绝对不是伙伴 虽然这么说但也不是敌人。实际上我们去非洲看狮子和鹿的战斗 也是没有敌人伙伴之分的吧？



用客观性的视角，想描绘数码兽之间“没有大义名分的战斗”

能感受到野生的残酷 狮子和鹿都是活着的啊」

——这么来说 设定成住宅区真是绝妙的

「因为要做成分不清敌我 所以就算特意让亚古兽先去攻击 在意义上也是一样的 要是让鹦鹉兽先攻击的话 那战斗就有大义名分了。不是要这样 而是亚古兽凭自我防卫本能去攻击 是这样的 所以就会让卡车或是直升机那样让刚出生的亚古兽来看是会威胁自己的存在的伏笔登场」

——而且亚古兽还不说话了。

「是这样的 不过 不说话这也是为了想在短时间内展现数码兽未必只有一面这点的 数码兽是会进化的 该说是有另一个完全不同的侧面吧。本来第1作是要用数码兽不说话的设定来搞的 TV 版也没有决定要不要让他们说话 但这时候我就在分镜上补充只让滚球兽说话的场面 而接下来的亚古兽就像是突然变了个人一样不会说话了，就是把这种变化作为故事的轴心」

——愉悦地对话的那位突然沉默了，还射出了火球。

「而且变成暴龙兽的时候 是又见到了更深的里部了吧。首先牡丹饼兽是未知的动物 接着滚球兽是会说话会拉屎的亲切的动物 然后突然变成亚古兽这个意思不通的东西 而最后暴龙兽变回了虽然可能不是伙伴但却是朋友一般的存在 就是这样 虽然原本是同一个体但想展现出变化的感觉 或者说 如果不这样做的话就没有进化的意义了。而且20分钟要表现数码兽的一切话 只有朋友那一面是不行的 通过对各种层面的描绘 数码兽这角色的深度就会增加吧」

——有个太一对暴龙兽说「朋友的表示」的场面 那里是暴龙兽要从崩塌的桥中保护太一吗？

「能看成是好像保护了他 也能看成只是太一偶然在其肚子下而得救 也就是不想完全展现出数码兽的意思 要是从最初开始就知道那家伙是那个样子的 那就会到此结束了。那数码兽就成了单纯的角色根据自己喜好选出来的东西 总之 是不想做成宠物 不想做成那样 而是想让数码兽值得被更尊重 让数码兽与人类有同等分量。另一方面 还准备了太一和光那样 一开始对数码兽抱有肯定态度的孩子和抱有否定态度的孩子这两个视角 并与数码兽本身的变化巧妙连接 就想描绘『数码兽可以这样看 也可以那样看』」

吹起〈哨子〉
太一打开了
数码世界的大门

——光最初对数码兽是肯定的呢。

「是，商量剧本的时候，有讲『为啥光一开始就肯定数码兽呢？』。就说『因为光是不可思议的孩子啊』，然后从中鹤先生那里拿到了角色草图的第1稿，那时候光就挂有哨子的，中鹤先生的笔记里写道『不由自主地就加上哨子了』，于是我就说『那我就收下了！』（笑）。那就形成了『一半时候只用哨子对话的女孩子』的设定，而最终那哨子还跟结局相关联，就想出了这种构成，这时候，设想出来的就是『蜂巢幽灵』这部电影。那部电影，只是普通地去看的话看起来只是绚丽的影像与描绘一对姐妹的一点事的作品，但其实……这是姐姐与妹妹成长矛盾的故事。这是脚踏实地走在成长的阶梯上的姐姐伊莎贝尔，与总想要否定成长的妹妹安娜之间矛盾的故事。所以那部电影是有成长相关的各种过程悄然出现的，比如伊莎贝尔能轻易跳过篝火，而安娜却跳不过去。剧中安娜看了电影『弗兰肯斯坦』后就相信怕不真是有弗兰肯斯坦的怪物存在，而伊莎贝尔是一开始就说『那就是电影中的事』不加以理睬。而这种『弗兰肯斯坦』看法的区别就那样给她们之后的人生产生了重大的影响……伊莎贝尔就是通过抛弃那些未知世界，来逐渐成长」

——但是，安娜就坚信弗兰肯斯坦的怪物是存在的了。

「对，比如安娜听不进伊莎贝尔说的话，反而深信西班牙内战逃跑的士兵就是弗兰肯斯坦的怪物。也怪不得会有这种感觉上的差异了。而这种成长的阶段，以及成长的孩子跟不成长的孩子之间的对比特别有趣，就想这种感觉能不能也应用到太一和光兄妹身上。接受一切的光就是安娜，而伊莎贝尔就是太一。一开始就接受数码兽的光与用奇异目光看数码兽的太一。正因为光是用哨子对话的女孩，所以就跨过了面对数码兽的各种门槛，途中滚球兽跟她说『是朋友哦』然后把身体紧紧按到她脸上，光也会抱回去，但太一就不会抱。虽然会思考该不该抱，但手就停下了……就像这样，就是有这种疑惑。而滚球兽进化成亚古兽了，太一也全是因为担心光而追了出去。于是，此前各自抱有不同感觉的兄妹，在最后就逆转了。此前不接受数码兽的太一对数码兽抱有了憧憬，接受了数码兽的光反而对数码兽感到恐惧，这点的象征就是太一抢过最初作为光的沟通手段的哨子来吹。那或许是唤醒暴龙兽的信号，但那也是太一接受此前一直认为是异质而拒绝的世界的瞬间，如果能描绘好这样逆转的瞬间的话，就算只有20分钟也能做成〈电影〉了吧，我想」

——的确那个哨子是很重要的呢。语言和音乐的对比，语言世界的人类和感觉世界的人类之间的不同就如实地体现了出来。

「是啊，语言世界就是日常，是我们所居住的世界，与之相对地，有个语言不通的世界，不明道理的世界，问题就在该如何去与之取得沟通，如何接受」

——这种差异果然就在进入小学的7岁（太一）和4岁左右的孩子（光）之间微妙地体现了出来。

「对，所以这部电影并不是因为之后TV版要整出太一和光所以让他俩登场的，而有很大原因是想体现出对数码兽看法的差异，立场的不同」

——最后太一吹了哨子，凭借这个就从语言的世界到了感觉的世界……或者说是接受了它，的确我认为在差不多太一那个年纪，感觉是语言和感觉世界各一半地活着的

「就是这样，但太一要照顾妹妹是相当伊莎贝尔性质的，或者说是已经走上了成长的程序，是个很难回到非语言世界的人物。但是，看了野性王国般的数码兽之间压倒性的战斗，就不禁会说出『强劲——！』（笑）。就是不知不觉就憧憬了。而另一方的光就是『不应该是这样的』然后哭了。光亲眼持续目睹亚古兽的暴力冲动，于是在最后的最后停滞住了吧。会想『就这样接受这个存在真的好吗』」

——所以最后光就用语言喊「滚球兽」了。

「因此最终能去数码世界的就只有太一了，是跟这个有联系的，不过也就在这个时刻上是这样，光不能去数码世界，但太一能去，就是太一憧憬巨物的童真为他打开了数码世界的大门」

——细田导演对孩子感兴趣吗？

「与其说是孩子不如说是成长吧。

COLUMN

我对成长和变化特别有兴趣，孩子是有什么发生了就会立即改变，学习的嘛。该说因为自己是一片白纸，所以有能接受各种东西的土壤吧，因此才隐藏有大量变化的可能性，即使是大人，也会这么想着然后这么变化，或是什么都没想却喜欢上了，或是此前一直喜欢的但突然醒悟了，这种变化的瞬间很有趣，所以比起孩子不如说是变化。而且孩子是不会因语言或道理变化的，而是因体验而变化的，因为不讲道理所以好……并不是这样，在那变化的背后明显是有着某种道理的，但那也未必是语言，也不是先有道理然后心情改变。这第1作就是有这些主题的，所以第1作稍微有些正经」

——可动作中不挺有娱乐性的吗，比如怪兽的战斗场景和咪子滚球兽的追逐比赛，只是看着那些就觉得能够愉快，但故事的穿插方式我还是觉得取得了绝妙的平衡

「可是这也是我最初的电影，说实话，比起去享受，仅是消化概念就已经费尽我全力了。我一边看着手表一边看着刚做出来的电影，进化成暴龙兽的瞬间就心想『只剩4分钟了!』慌得没办法（笑）。不过……就算有30分钟，我想我也

会把剩下的10分钟用来描写半夜光丘的空气的，并不会增加台词。就比如说『龙猫』也基本没有什么有意义的台词嘛，但我觉得这就不错，龙猫是不知道是好是坏的存在，而这部电影就只是接受它"存在"吧，但我认为"仅"此而已的电影反而贵重，还很厉害」

剧场版第2作是预定做成公路电影的!?

——跟第1作比起来，第2作就全






认为"仅"此而已的电影反而贵重，还很厉害

面体现出娱乐色彩了。

「是啊，最初就想彻底这么干了。40分钟的时间跟前作比起来是2倍了，但作为电影来说还是半吊子的长度，要用40分钟做出感动大作是不可能的，要是那么干的话绝对就是半吊子地结束了。我认为不该是这样，而得更是，只享受惊险的，让心情爽快的东西比较好吧，于是就做成非常简单的故事了」

——首先就是决定了长度吗?

「是的，动画节大致都是先决定了长度然后开始的，然后再考虑内容，不过最初是有2个想法的，一个是罗伯特·德尼罗的『午夜狂奔』那样的感觉，内容是为赚赏金而和互相仇视的犯人踏上旅程，最后因友情结合，于是情节1就是想能不能拿太一和另一个新角色做类似公路电影的，另一个是单纯因为『现在好像互联网很流行嘛』（笑）。一方是公路电影的话另一方就做成在房间里一步不动的故事吧，然后就有个叫『战争游戏』的电影，所以就这么上吧」

——最终是采用那个了呢

「对，就我们来讲，如果是做公路电影的话，最终目的地是预定为冲绳的，那样就『能去冲绳采外景啦』（笑）。感觉好像说的全是采外景的事（笑）。然后不知道是不是被判断得出『要是让这群家伙去采外景的话恐怕不是就只知道玩了』（笑），就决定为了不出房间的『战争游戏』的那个案，于是决定了去描绘计算机网络中的悬疑事件，因为当时还不是2000年问题被广为人知的时候，所以要是说2000年问题其实是数码兽搞的鬼，那怕不是就能让孩子也能切身体会了。还有第1作做成了正经的作品，接下来就想做得荒谬一些吧，主人公不出房间一步就拯救了世界……这也是一种的荒谬呢，再加上『生死时速』那种类型的时间悬念，那样的话就成了速度的比赛，就计划着要把40分钟给有效地活用」

——实际上正片只最后10分钟是实时的呢

「我想基本是一致的，虽然在编辑过程中多少有些打乱，但我想是在10秒以内的，大体上是每幕约十几分钟一共三幕构成的，但其实最好的平衡应该是20分20分10分的」

——这么下来，2000年问题的话题就完全消失掉了呢

「对，我想最初的剧本及初期的宣传资料上是有提出『2000年问题

~』的 但那块因为时间的原因全部切掉了。而在结果上这是做对了。因为如果处理为2000 年问题的话那就只是2000 年有的故事了，就无法被普遍化了……就是能够讲这是随时都有可能发生的故事」

——令人钦佩的是计算机的描写。网络也被描写成了大家都普遍在用的工具。

「是啊 原本是和第1 作同样 是想描绘旁边有数码兽 旁边有数码世界的 所以都很少有用到网络『数码兽不是特别的东西』就是我接触数码兽时很深的想法」

——这种日常感觉的磨合是绝妙的 我认为就是要点。还有供应商和OS 等实际存在的东西登场

「嘛 因为独自创作这种东西就会有破绽 或者会变成『就是因为是特殊软件所以才能做到啊』，那么悬疑性就薄弱了」

——还有 用英语送来的邮件也认真地用了翻译软件 要是一般的那就会想办法去搞成日语

「进一步说 第2 作是日本时间午前11 时到正午的故事 正好欧洲圈因时差而处于深夜 所以其实欧洲的孩子们是不怎么出来的 不过就算看了图也是无从知晓的（笑）。剧中有段是『柏林也有邮件来』，不过那时候柏林是深夜3 时左右 在这种时间还起来的就是不良少年 因此是用地下铁的公用电话线送信的（P69- 7 -4）」

——说到孩子们 有件事有点在意。开头登场了布宜诺斯艾利斯的双胞胎是吧。第1 作也有双胞胎出场……那是什么？

「不是第1 作的双胞胎移居到布宜诺斯艾利斯了（笑）。第1 作明显是双胞胎 但第2 作与其说是双胞胎不如说是兄弟。虽然怎么都无所谓（笑）。但是双胞胎是有意识着『失去童年的时代』的 『失去童年的时代』中也有双胞胎出场 可以说就是从那里引用吧 『失去童年的时代』也是只有孩子的世界是游戏世界跟现实世界连接的故事」

——S．库布里克的『闪灵』中也有双胞胎登场 啪地加入双胞胎的镜头 不知为何就会让人吓一跳

「原本 那就是以某张照片为原型的 但那对双胞胎的确是有着强烈的恶意 或者是让人能感受到恐惧东西 在这点上库布里克果然也是懂的嘛 还有 说到库布里克 第2 作是意识着『奇爱博士』的 是音乐方面的 『奇爱博士』大概在音乐上只用了1 曲 貌似是叫『当约翰尼迈步回家时』的南北战争时的音乐 于是就想把这种名曲放到电影里作为主题了」而体现出娱乐色彩了。

能跨越心灵壁垒是因为寄托给了“奇迹

——这部电影中大人们就是在经营着普通的生活呢

「还会叫人帮忙做蛋糕呢 也并不是太一的妈妈想让光子郎喝乌龙茶喝到去上厕所的（笑），而是这种普通人的善意会成为故事的障碍。太一也是 明明只要跟空说『赶紧让比丘兽出击』就好了，可因为吵架关系僵硬而说不出口 但那也是一个出色的障碍 不是简单地说『世界都危机了我们就和好吧』就行了的 对光来说也是 比起世界的危机还是陪朋友生日聚会更重要 世界的危机并不一定在大家都待机的时候发生的哦 正是『今天有点忙』的时候才会发生危机 就是包含这种的日常感啊 只是太一和光子郎碰巧有空 其他的就是考试啦 去乡下或夏威夷啦 因为太一而生气啦……。都发生危机性事件了伙伴却集合不了，就是有这种日常感 而且它本身也是一项危机吧 对网络数码兽来说 要是大家都待机的话他也应该干不到那个地步了。因为会被8 只暴揍的（笑）。而要是把敌人强化到即使这样也无法打倒的话又不有趣了」

——就是不能搞出能赢过8 只数码兽的敌人吧。

「不如说 整出悬疑感的不是网络数码兽的强大 而是『我们无法到达……』这种人类侧的不备 这么一想 日常是充满悬疑感的 而另一方面 虽然有捕捉到了危机的全世界孩子们在 但那些孩子们没有数码兽 只能看着 那样的孩子们会成为障碍 或者也会成为逆转的力量 那也并不是善意的力量 而是单纯的力量 不过就是将其利用了罢了」

——就是用机智闯过难关。

COLUMN

■ [illegible]

■ [illegible]

■ [illegible]

■ [illegible]

■ [illegible]

「对，要是在这里用常有的动画式的"王牌"就跨越过去了的话，那就只是在"奇迹"上就结束了。不，该是这样，一个力量本身是有时会拖后腿，但有时也是可以加以利用的，就算状况不好，也能用一个机智一口气逆转，类似这样的，总之……就是不想做用"奇迹"就解决了的电影啊。我就是有这个想法。不过，会有人在这种作品里追求"奇迹"是事实，看到"奇迹"我想也是有快感的。但是，只是这样的话就没有现实感了。所以第2作最后那段，与其说想让光子郎再活跃一次，不如说我更想描绘的是如何能用机智跨越危机状况，这有多么重要。另一方面，对在电影中寻找"奇迹"的人来说，我们也准备了太一超越无法超越的墙壁进入网络世界的"奇迹"」

——那个场景让人印象十分深刻。

「虽然重复，但在这场景以外的障碍，即所谓墙壁具体来说都是日常性的东西，但这道墙壁，其实是心理上的障碍。在数码兽们与太一之间，有道无法跨越的墙壁。那并不仅意味着隔开了所居住的世界的墙壁……这是与大主题相关的话题，现在让怪兽之间进行战斗，那怪兽胜利＝自己胜利的作品很多对吧。我想，那也就是想和伙伴一起战斗的，心理上的墙壁。可是，如果不跨越那墙壁的话，是无法明白类似真正的友情那样的东西的吧。到那里果然就是想寄托给"奇迹"啊。这并不是都合主义，而是想要仅在最重要的地方用"奇迹"去跨越。并不是太一他们去网络世界帮什么忙，只是去陪在身边。而这是很重要的。所以，那里乍一看像是"奇迹"发生了，但那是跨越了心理上的墙壁。具体的障碍用机智和努力跨越过去就行了，但机智和努力能得到友情吗？毕竟得到友情需要什么样的东西这种，就算拿脑袋思考也是得不到的。然后，也包含着这些想法，就想再问一遍数码兽们和主人公们的关系。数码兽是对太一他们寄托了极大的信任嘛。这虽然是挺好的，但太一他们对这极大的信任，又能做什么呢？就是在这种意义上……我对数码兽们的认识，果然并不是宠物，是由一种纽带信赖关系结成的存在……而且，并不是最初开始就有这种信赖关系作前提去描绘的，而是重新在面临危机的时候去确认。不可以认为朋友对自己有极大的信任的话就能向那个朋友撒娇，就是这样吧」

——最终空收到了邮件，在那种意



数码兽也是「没被选中的孩子们」的

义上也是象征性的呢。就是心情传达到了，这样吧。

「把那个作为故事的结尾，也是因为我有那种心情吧。就太一来说，不如说是认真地想要让空心情好起来吧。而且大概只凭『心情好起来吧』这句话是不行的，是因为有了心形这种不符合角色的东西，空才会吃惊着又原谅了他吧」

——这样讲的话，这部电影或许是发生了2次"奇迹"呢。偶然混入心形的地方就是第1次的奇迹。

「对……所以，可能有人认为光在这部电影里什么都没干，但并不是那样的，加入了心形，还擅自把信送了出去，可是扮演了很了不得的角色（笑）」

——那引发最初的奇迹的，还是光。

「丈之类的就什么都没干（笑）。不对，就算是丈，他在电车延迟考试迟到之后还想要挽回，也就是说他在对抗网络数码兽的攻击。虽然大家各自看起来没有参加但其实是参加了的，可只有美美是在看着，所以去了夏威夷，是这样。因为正好处于美国与日本中间的美美是目击者」

——真厉害啊。登场的人和物，都有着正经的意义。

「总之，是不想做成只有主人公的故事。不用说被选中的孩子们，就连没被选的全世界的孩子们都是关联着的，就是这样吧。第1作也是这样，不是主人公的孩子们也妥妥地目击了战斗，而且第2作中还更积极地用邮件这个形式去参加。这对主人公来说会成为障碍也会成为武器，就像我说的一样，数码兽本来就不仅是为了被选中的孩子们，而也是为了没被选中的孩子们的，是这样吧。所以『我们的战争游戏！』这个标题用英语标记也就是『CHILDREN, S WAR GAME』。也就是说主人公们是CHILDREN, S 啊」

TV版『数码兽』第21话 其意外的真相是……

——接下来离开剧场版，谈谈细田导演演出的TV版第21话吧。设

定之类的和剧场版有微妙的区别呀。

「相当有区别（笑）。再说深点，第21话和其余的话数都完全不一样，还有，窗外能看到摩天轮是海市蜃楼（笑）。说到底就是为了那里搞个有压迫感的风景所以放了个摩天轮，可是这集里做出来的设定在之后的话数里也用下去了。可那样的话，那里有个摩天轮绝对就很奇怪啊，所以第2作是以TV版变更的设定为基准的，不过……第21话其实是太一的梦（笑）或者说是那集是某种从外侧窥探的白昼性爱……类似这样的故事，能看成是美丽的兄妹爱的故事，也能看成是超越兄妹关系的像是性欲故事」

——不知是否是这样，小光不知为何就有种妩媚的感觉呢，妩媚或者倦怠的感觉……。

「微妙地漂浮着一股色气（笑）。有人就说『这是有气味的一集』。比如光贴住太一的场面，说『这怎么看都不只是在担心哥哥吧』……这样，大人是看得懂的，不过小孩子看了就只会觉得是『重视哥哥的好妹妹』」

——比如以前尿床的时候袒护之类的都感觉很不寻常呢，说台词的方法和换气也奇妙又独特

「（演小光的）荒木香惠已经很明白演出的意图了。按不是普通的妹妹来表演的（笑）。极端地说，第21话就是滚球兽和光和太一的三角关系的故事」

——在疲倦的夏日阳光照射中，太一瘫在沙发上……。

「在那之前太一不都是做主人公的吗，但暂时回到了家里，就会想『家里真好啊，说起来还是暑假呢得做作业』。这就是日常中作为小学生的太一与数码世界中作为英雄的太一之间类似战斗的东西了」

——这集里就有太一这样的纠结还有光的纠结

「你要问这到底是怎么回事呢，那就是小光和滚球兽的战斗。有个太一躺在床上，光和滚球兽吃西瓜的场景，但小光一口都没碰西瓜哦，那就是丈夫不在的时候，正妻对情人说『能不能跟他分开了』。就是在说『西瓜都给你吃了能把丈夫还给我了吗』（笑）。」

——的确，那时候小光的眼神好像寄宿着不寻常的东西……。

「所以光并不只是个可爱的妹妹，她是感觉到有危险在迫近哥哥，想要把他给拉回来的，而且并不是直接拉回来，是全开自己身为小学2年生的女性部分去想要夺回来的

COLUMN

和剧场版同样，由细田守演出，吉田玲……

TV系列中是光第一次登场，慵懒的夏……



▲从数码世界只回来了一瞬间的太一。



举个例子的话，光就是过30岁的正妻，而滚球兽则是20岁上下的不谙世事的女孩（笑）。虽然自己还年轻，但有更年轻的女孩子向丈夫求爱时，就无法不在乎了，类似这样，『在数码世界或许和你关系很好，但我可是从出生开始就跟他交往了8年了』这样的，『我早就知道你们的事了，我也看清你们的关系了』……这是个这样黏糊纠缠的故事（笑）」

——（笑）

「于是，夏季还会令人看到些恐怖的东西，闷热潮湿，然后人类的本性一般的东西就会展现出来」

——那份怠倦的真面目或许就是这个。顺带一问，那集跟第1作有什么关联吗？太一关于第1作的记忆……。

「消失了，就是这样，所以第1话滚球兽来的时候才会疑惑，太一心中是把那件事当成梦了吧，自那4年后，在小学5年级的时候去回想当时，可是只有小光是记得很清楚的，还能看见数码兽……。所以会说『我都看清了』。并不只是拥有特别的能力，而是在知晓一切的情况下去紧逼哥哥，是个魔性的女人（笑）」

想尽可能抵抗善VS恶的二项对立

——感觉细田导演的特征是，常用并立两项东西使其突出的「对比构造」。第2作最后剑插进迪亚波罗兽的时候，一般的话会加入与其类似的声音，但那时加的却是「钦—」的声音，或是第1作中，住宅区电梯的2部电梯中的1部故障了（P24-[1]-1）。故事中不管是图像还是声音上这种构造都很多呢

「那是有意识性地去干的，也就是说，不是只去嘎—地深刻描绘想描绘的东西，而要把完全不同的东西放在旁边，理所当然的事就会变得不理所当然，就会诞生出新的感动，类似这样，这种方法我常干。那并不只是演出上的技术问题，比如某个人在说一个人的事，在另一个人听来就会有完全不同的印象，而且，就算去问本人『你是怎样的人啊？』，回答也并不会正确，从

各自的视角出发浮现出印象，明辨出是伙伴这种，在第1作中我没去干，也不想干」

——现实中也是，用二项对立的故事去套的话是不够的。

「嗯，所以现在我觉得很困难。比如以前，就有种想法是只要克服了贫困大家就能幸福了嘛。贫困＝恶／有钱＝善，或者是相反的。可是，结果还是不明白到底哪边是幸福。我认为追求这种二项对立，总之就是在追求着正确答案。想用某种法则去看世界，那样的话就会有目的了，就能安心活下去了……可结果，连善恶都是相对的而不是绝对的，这已经是理所当然的了」

——没有明快的正确答案就是现实。

「那样的话，做故事就只能将错就错地说『这家伙是坏人』，或者做得分不清善恶。这样做出来的就是第1作。而将错就错地讲『这家伙是坏人』但又不是轻易地就说『善＝正确，恶＝不正确』的，就是第2作了」

——第2作的网络数码兽与其说是恶不如说是「危险的东西」。

「嗯，因为网络数码兽是类似漏洞的东西，在这种意义上是近于天崩地裂的，所以网络数码兽并不是恶。太一他们也不会想要憎恨迪亚波罗兽，只是单纯地想要回避危机。因比我们年纪大的那代的人们接触的全是惩恶扬善的故事，所以只是不找出个恶心里就不爽罢了（笑），但大概比我们小的这代人就会觉察到时代并不是那样了。就算憎恨世界也无济于事，不如重视如何在这样的世界中活下去。太一他们所采取的行动，也就是这样啊……尽管这么讲很夸张，但我心中对比的感觉就是从这理由出发的。即使拯救了世界的危机，另一方的人却因烤蛋糕失败而懊悔，类似这样。这也就是，另一个〃世界的立场〃啊。太一的母亲并不是感觉迟钝，而只是单纯地在看着另一个世界罢了。第1作中，太一和光看数码兽的视角也不一样。大人看不见数码兽也不是因为没有看的权利，而是没去看。这〃世界〃就是包含了这些的。并不是孩子能看到数码兽就棒棒，大人看不到数码兽就垃圾的这种二项对立。不，虽然是有对立，但哪边比较好我是没说过的」

——一个人，或是在各个发展阶段上的视点就不同呢。

「嗯，所以第2作中，被选中的孩子们也被分为了参加战斗的和不参



孩子和大人对数码兽的看法不同。但「世界」也是包含这一点的。

加的，这样会让观众容易接受吧……不对，是更会让观众感到这就是现实吧。这就是叫做〃世界〃的东西啊，就是想展现这一点。然而要是8人集结的话，那就必须要有某种意识形态了」

——就是集合8人的意识形态吧。

「对对，就会变成『为了拯救地球』之类的了。虽然那也是容易让人理解，但我就是想抵抗这一点……虽然我把这种心情说出来也是一种意识形态（笑），但尽管那样我还是想抵抗分为善／恶的意识形态」

目的是把不真实的东西描绘得真实

——剧场版『数码兽』2作品中，料理都出场得比较多呢。

「那是有相当技术性的意图的，目的是，想让人意识到日常性，或者那个世界是与现实接壤的，这是正因为是动画才需要的。如果是写实电影的话就意外地不需要进食的场景了。因为只要去看，瞬间就能知道那个人是在活着的，可动画，是画啊。如此一来，如何去传达『这个人是活着的』就很重要了。反过来说，能让人在动画中感到『啊这个人在活着』是与快感相关联的，这是写实电影中不会有的事。所以大概，写实电影进食场景与动画进食场景的意义，在根本上就不同」

——就是说是为了突出角色存在感的装置。

「对，不过这不会对全部的动画都适合……我认为动画不如说是拥有与写实电影不同的特性，动画，是把角色及思想概念化之后直接就容易传达了。因为多余的东西只要不画就不会在画面中登场，所以极端地说，描绘不进食不上厕所的人类形象都是可以的，能够描绘只是概念的人类，动画就是有这种可能性」

——不过现在动画整体上有很多是以真实为志向的呢。

「比如什么真实＝伟大（笑）。什么真实＝高质量，但是真实到底是什么呢？比如有人觉得出现WindowsOS的画面是真实，但那真就是真实吗？类似这样的，因为那可是画啊（笑）。如果问到底为什么要追求真实的话，我认为是因为本来真实的现实中没有真实性，明明是自己生活的世界却感受

不到真实，或是只能在动画中感受到真实……这是因为现实不真实吧。这样一来，我想就必须得重新提问描绘"真实"到底是什么意思了。不自觉地炫耀技术的真实，追求致密的真实之类的，我认为干了也是没用的」

——那个样子，这2部作品中也有登场很多现实中的街道和其他东西呢。这意图是什么？

「把光丘住宅区和御台场照搬现实描绘并不是因为想把光丘住宅区和御台场描绘得真实……真正想要描绘的是数码兽，也就是想要描绘类似人的心情的东西」

——是不具体的东西？

「对，主要是想把不真实的东西描绘得真实，因此就把住宅区和御台场真实地展现了出来。另一个理由就是客观性了。如果以架空的世界为舞台的话，那就会突出制作者的主观，我就想避开这一点，但我想大理由还是因为不真实所以想描绘得真实」

——将拥有共通印象的地方设定为舞台，让抽象的东西更突出地展现出来，是这样吗？

「是这样的，所以这也是对比，让现实的光丘住宅区与非现实的数码兽产生对比，就让数码兽本身浮现出真实了。然后……就像我刚才说的一样，我认为数码兽是与类似人的心情的东西同样的，并不是在图像部分中追求真实，而是"实际中存在这种心情"的真实，就算出现的角色是概念性的，也会有一瞬间感觉到他们所说的话他们的行为是与自己接壤的……就是在追求这种真实啊。这并不是只要把作画搞得真实就行了的，不如说就算在完全不同的世界里也能与自己接壤，这就是动画的趣味所在，而所谓表现，我想就是把这种没有成形的东西给做成形」

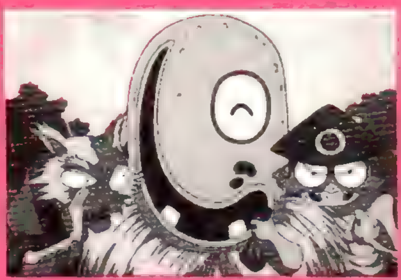
COLUMN

「用千佳子的传闻开玩笑！？」



▲用[illegible]让[illegible]醉…！？（来自第14话）。

猫咪子挠太一和亚古兽很像



▲在「鬼太郎」系列中也是异色作。这里重要的也是节奏。（来自第113话）。

像作曲一样意识着节奏去画分镜

——那想就细田导演『数码兽』以外的作品问些事，首先是『秘密的亚子』……14话真厉害啊，影像成了音乐，尤其是开头3分钟。

「那个，在副标题出现之前，用了全300个镜头中的1/5，就是60个（笑）。原本那是因为关女士喜欢作原创歌，所以跟剧本商量着就在那里同时作了歌」

——那首歌是只为了那一集作的吗？

「是作的，最初是想拜托 Pizzicato 5 的小西康晴（译注：怕是把"阳"打成"晴"了）先生的（笑）。而实际上也是预约了，但因为日程的原因不行了。千佳子乍一看是平民区的粗鄙感觉的女孩子，但我想把她变得更可爱，音乐也想做成华丽的样子」

——感觉和音乐剧不同，是影像本身成了音乐。

「要那样做的话是曲子先做出来的，而且是让他们按我们想要的样子去做的，然后去砍分镜与之相符，不用这个方法的话就无法成立，所以时间上真是很紧，但是系列14话是很重要的啊，如果是以后的话数的话，这次就必须用很多已经完成的曲子，所以那一话是因为演出家能够预定符合剧本形象的曲子，所以能够成为可能」

——因为那种疾驰感，是细田先生固有的演出节奏。

「是啊，原本分镜本身就有意识着要画成作出1首曲子的，所以构成也想了很多。我干的TV动画，有很多同位置，同位置的意思就是反复使用同一张画，要问为什么常用同位置，一个是为了性价比，另一个是重复同位置本身就能产生拍子和节奏，其实性价比占的原因并不多。不如说作画工作人员还觉得不弄的好，但尽管这样还敢于用同位置，那就是为了拍子和节奏了。反过来说，如果用了同位置却没有生出拍子和节奏的话，那看起来就只是单纯的偷工减料了。所以必须注意组合及排列的方式」

受不了

正经的紧张感得在某处加个笑点

——您喜欢喜剧吗？

「啊啊，非常喜欢。想做的全是喜剧（笑）」

——第2作中咪子跟看显示屏的太一动作同步，还有这种幽默呢（P67 7、8－1）。

「那是无意义的意义’吧。正因为是正经的场景，那种东西才会起效啊。在这种意义上，第2作是有加入那些东西。因为第1作是做成正经的了。所以第2作就强烈地突出类似一群傻瓜在东窜西跑的感觉」

——就是更喜剧了吧。

「对，因为是喜剧。毕竟第1作不是喜剧嘛」

——『鬼太郎』第113话就是很漂流者（译注：日本组合漂流者）式的呢。

「是漂流者式（笑）。『志村你后面—！』那样的」

——五德猫从滑瓢之馆脱出去的时候，传来了比酷一声，那跟漂流者的探险队短剧一样啊。

「那已经是定番中的定番了。对，对定番中的定番，在动画中就会意外地没有做过。就是漂流者式的，或者吉本新喜剧式的定番」

——大概是几十年前开始就已经在做的搞笑定番了。就是通过动作来让人发笑。

「对对，就是把傻子描绘得有傻子样。可是最近动画里不都没有傻子登场嘛。因为大家都正经了。所以要搞笑的话就是正经地去做傻事，或者傻逼地做正经事。说起来，一旦做了正经事，就会不知不觉想要乱搞了呢」

——无论怎样都想加入吐槽（笑）。

「对，就会想要吐槽啊。而搞笑是需要客观性的，主观搞笑是不存在的。不是绝对客观的话就不行。比如对某个角色迷恋很深的话，那就无法搞笑了。因为那样就成了主观了。傻人拼命地做某件事，本人虽然是很认真的，但在旁人看来就非常有趣。不是有这种事吗。把摄像头放到本人上变成主观的话，下次那人不管做什么看起来都就是认真的了。所以放了摄像头的人不管多想让人笑出来而去做傻事，都是完全笑不出来的。而动画的搞笑很多就是这样，不去客观地看傻子的话就看不出是傻子了，大致动画及故事片都是主观多，在这种意义上来说是成不了搞笑的」



表现，就是把未成形的东西做成形

——所谓搞笑，就是由第三者来看悲惨状况的人然后笑出来这种程序发生的。明明这状况从本人来看的话是一点都笑不出来的。

「对对，越是笑不出的状况他人就越是笑得出来，就是这样。所以我喜欢喜剧不是喜欢可笑，而是喜欢客观性。在某人看来是悲惨的，但在某人看来是可笑的，这种情况很有趣」

——就世代来说是漂流者和『剽轻族』（译注：节目原名为『我们是剽轻族』）那一代吧。

「嗯，大概按我们那一代来说的话，首先是有漂流者，有阿钦（译注：萩本钦一），到了80年代就有了『剽轻族』，然后就一口气叛变成了〃搞笑〃恶搞了。自那以后就是搞笑〃恶搞了」

——隧道二人组和小内小南（译注：都是日本组合）也基本是这样。

「对对，所以现在综艺节目的短剧就很多都是恶搞了。而恶搞本身虽然也是某种意义的客观化，但如果不知道它的原梗的话就笑不出来。所以搞笑的宽度，喜剧的宽度就窄了。那不是恶搞的喜剧，古典式喜剧是怎么样的呢，那首先就是把人本身给恶搞化。我认为这就是本来就有的，不是把某部作品给恶搞化哦」

——人类，客观地去看的话人类本身就是可笑的。

「是啊……毕竟都在奇怪的地方长毛嘛（笑）」

——那就是说包含这些在内，果然还是喜欢喜剧吧。

「嗯。但与其说是喜欢发笑，不如说是我自身受不了正经的东西。一不小心就想乱搞了。不可笑也没关系的哦。不过，不乱搞的话总觉得就忍不了……或许基本是生理问题了。要是摆出认真的表情就会累了。（笑）。不过还是有两面的。第2作是以乱搞的视角做了前半的差不多30分钟，所以想着后半的合体场景就稍微认真干吧。如果最初开始就认真去干的话，说不定合体的披风下会跑出来超级有趣的家伙（笑）」

——就不知不觉想开玩笑？

「对对，最后导弹嗙地落了下来，海岸上看着的人咔地歪头，那也是没得办法的了。既然是我在做，那就绝对会变成这样的，基本我就是不正经的人（笑）」

MAIN STAFF COMMENT

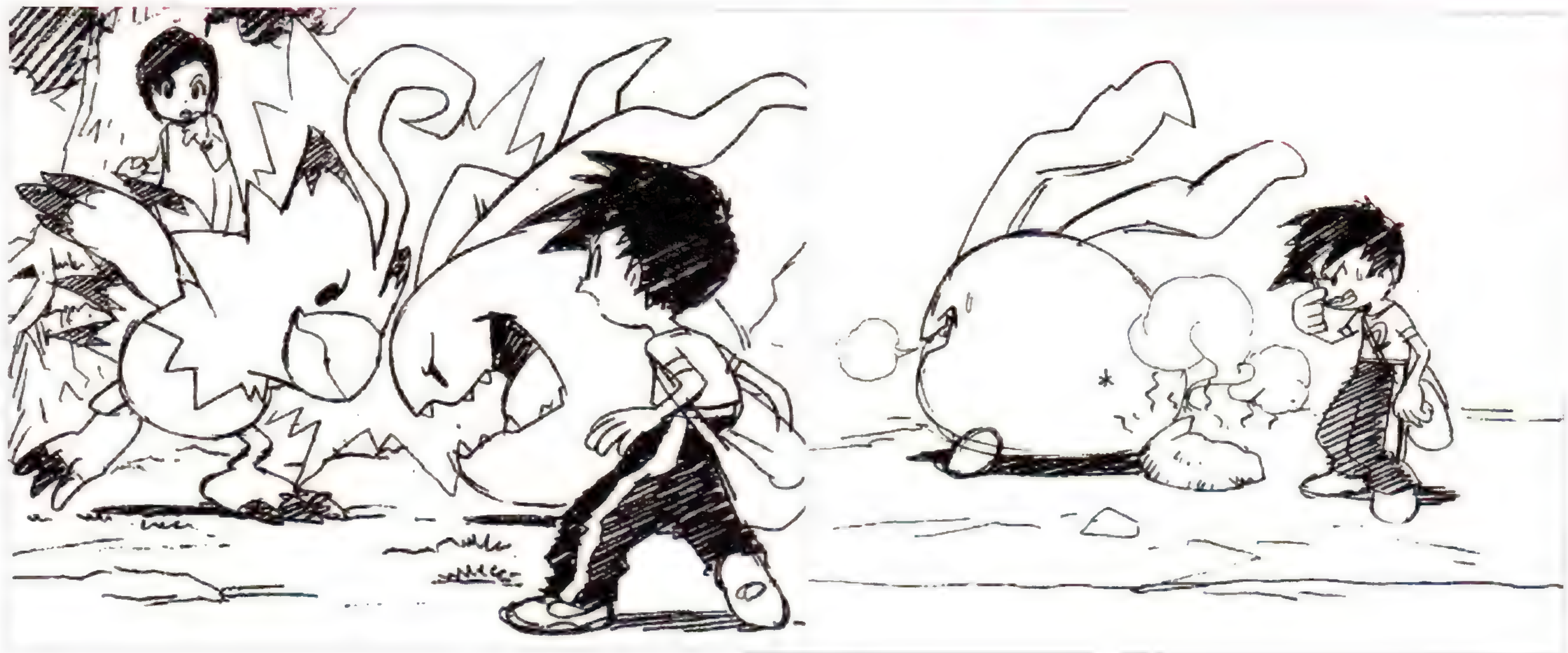
主要工作人员评论

实力派工作人员们为剧场版『数码兽』而集结。角色设计师、作画监督、美术监督、脚本家、音乐家……各自以各自的立场讲述"剧场版『数码兽』"观。而从这里浮现出来的东西就是——？



鹦鹉兽 草图

草图有画这么几个。「暴龙兽是走的，那另一方就做成在天上飞的吧，这是导演的要求，于是画了各种类型的鸟，像鹦鹉的那个就被采用了」。



形象插图

画给企划书用的最初期的形象插图「游戏里不是会拉屎吗，那种『现在拉出来啦！』的热乎乎的感觉微妙地可笑（笑），就试着按自己的方式画了」。

原本最初，认为是给『数码怪兽』这个携带游戏的怪兽加上原创的人类角色制作动画这样的故事。TV版和剧场版是同时进展的吧，是要做什么故事还没决定的状态，总之最初就是用铅笔粗略地画了男生女生作为放在企划书等上面的插图

我是此前都一直在搞鸟山明（漫画家·代表作『DRAGON BALL』）先生的作品，除此以外的画是暂时没画过的，感觉职业生涯的一半以上都在画鸟山先生的画，最初想了「我自己的原创能做什么呢」，但鸟山先生来问我怎么回事给了我很重要的东西，我也没有否定的意思，而且还没时间了。然后就想着如何从自己在经验上学习到的东西和顺手的样式中整出玩意来……因此就试着去画了容易画的，我想是没怎么意识到这是用于动画的角色设计。

这样子自然做出的，就是头有点大，身子很小，手脚很大的平衡性，剧场版中没有反映出来，但TV版中的就是这个。另一方面，为了让数码兽与人类相称，就把游戏用的造型若干变形了点，但关于剧场版因为是必须要有「怪兽味」，所以就更强调了亚古兽的"生物感"……瞳孔也缩小了，关节也加上了皱纹，画得更像爬行类了。体型也不是特摄式的怪兽，而是近似恐龙等实际存在过的生物的感觉，细田导演有要求「希望设计成恐龙样」，鹦鹉兽也是按那流程画出来的，关于数码兽，山下（高明）君也并没有做什么改编

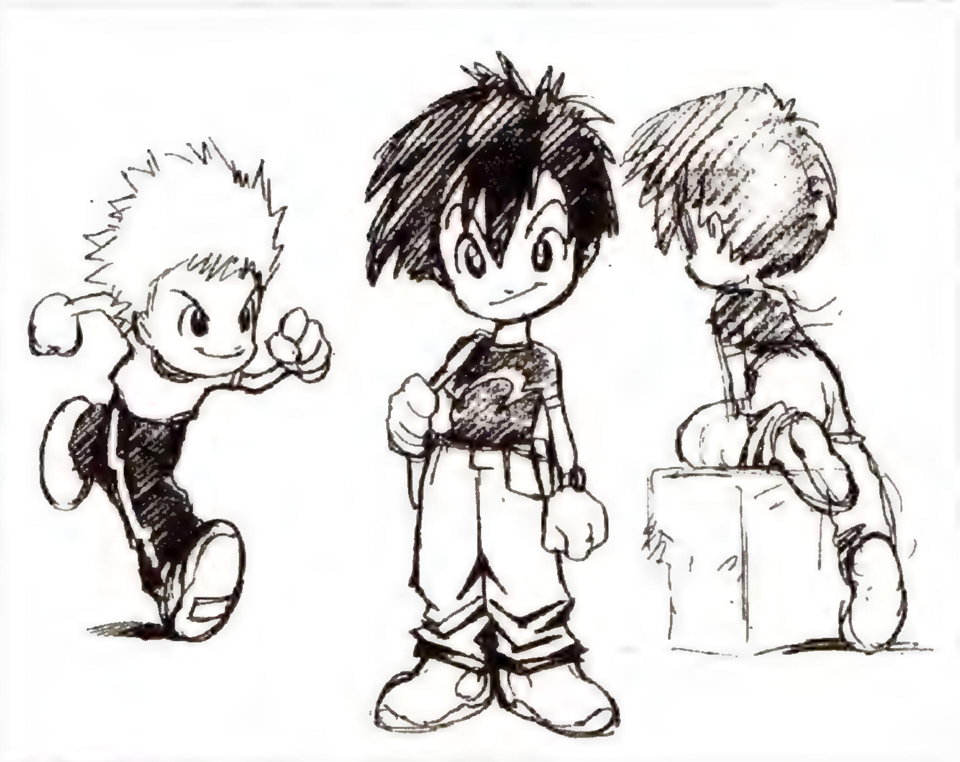
剧场版的角色我只提案了基本线，之后的判断就交给山下君了。就算是细田君本来也是出色的动画绘制者，就想着是那两人在做怕是不会出错了。就我来说是准备好素材，之后感觉就是想怎么干怎么干了……结果上，光丘住宅区的那个真实的描写，运动方式，追求重量感的演出……，果然是做对了。

中鶴勝祥

TV版『数码兽大冒险』角色设计

剧场版第1作『数码兽大冒险』角色设计

'67年5月22日生。大分县佐伯市出身。在TV版『龙珠』担当原画、作画监督等。也担任同系列『Z』后期、『GT』角色设计。TV版『数码兽大冒险』及『数码兽大冒险02』是第一次搞原创的角色设计。



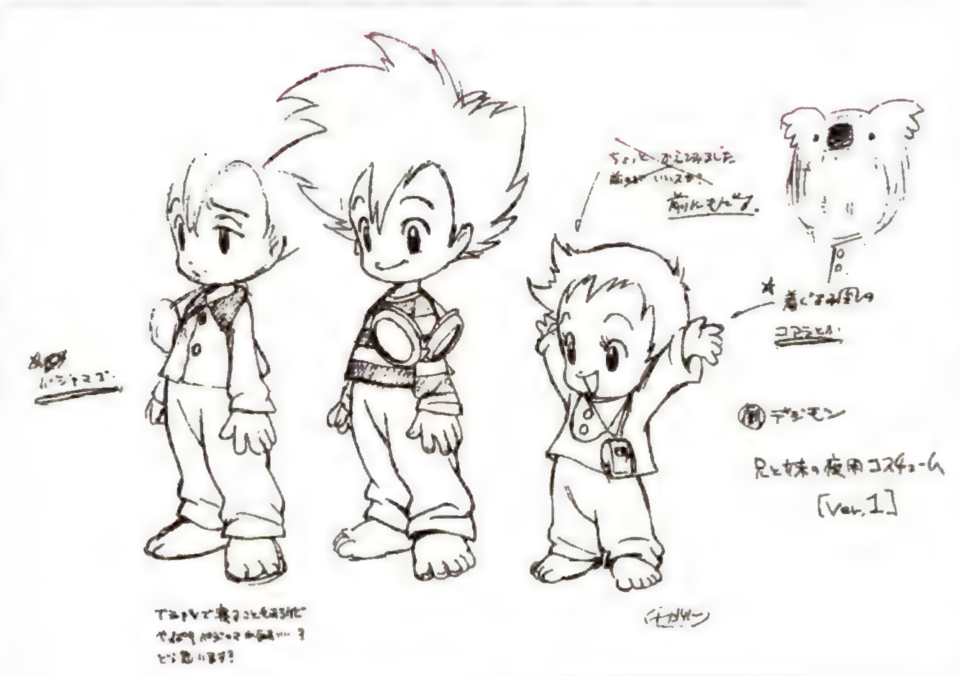
角色 草图②

▲ 接着画的太一的草图。样式接近登场于企划书用形象插图的男孩子。「这是在寻找自己的习惯与故事中常有的造型的折中点的阶段」。



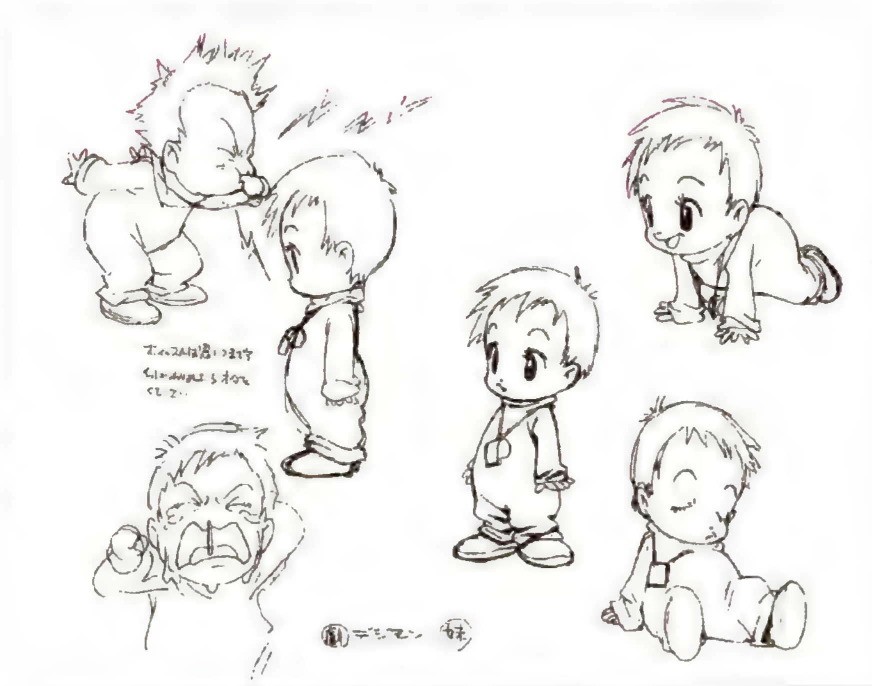
角色 草图①

▲ 最初期的草图。「当时，有点复古的角色在部分人间流行嘛。就觉得那种很有趣，然后按照自己的方式改编出来的就是这个」。



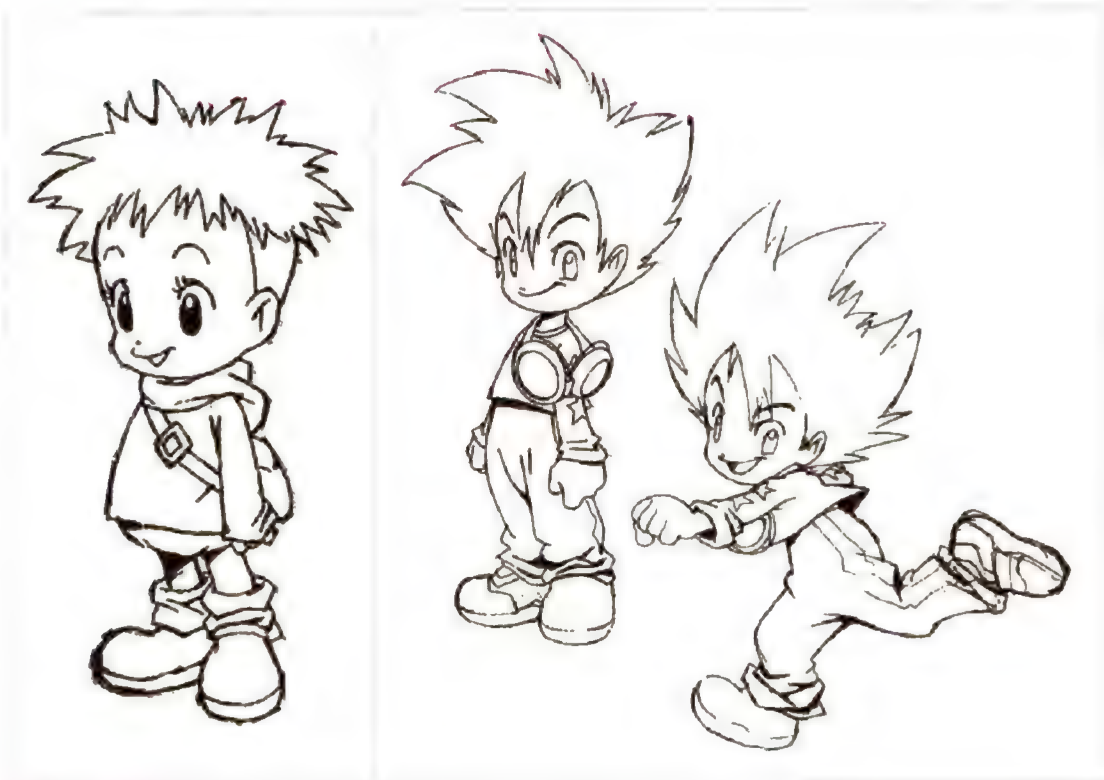
角色 草图④

▲ 接着画的太一和光。「不过就是画面上的点缀，我擅自让光有了哨子......但导演好像觉得很有趣」。



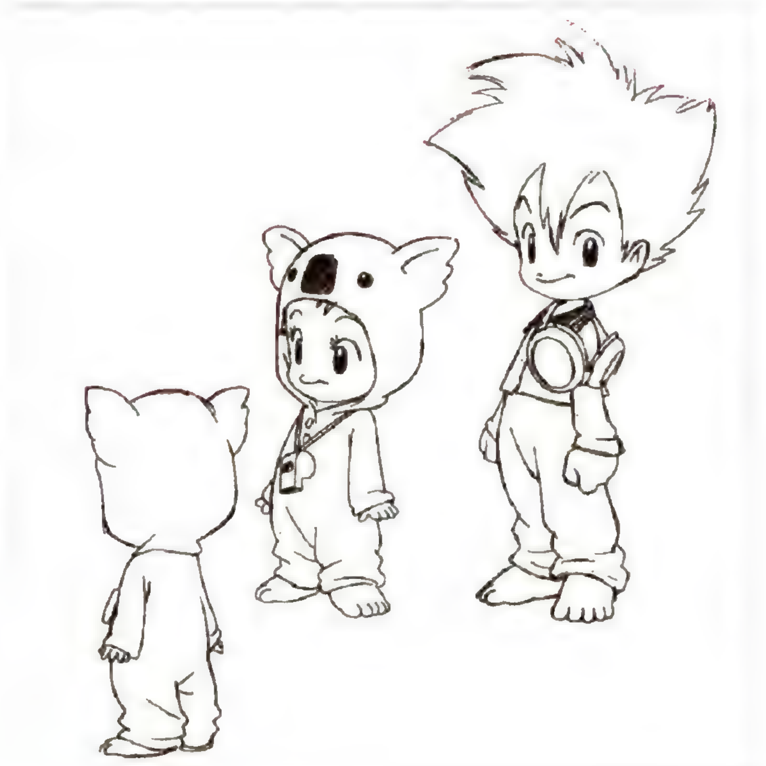
角色 草图③

▲光的草图。「什么都没想就画了哭脸，导演看了之后好像还判断道光是以这种方向展现表情的角色」。



角色 草图⑥

▲ 右边是基本完成的太一。影子的添加方法和完成版有微妙的不同。左边的光是画的完全不同的类型。「之前画的都觉得太幼了，就想暂且把这种样式也画出来」。



角色 草图⑤

▲ 光的睡衣造型确定。「导演看草图④时，讲了考拉睡衣怎样。导演的提案是画成布偶风格」。

山下高明

剧场版第 1 作『数码兽大冒险』作画监督
剧场版第 2 作『我们的战争游戏！』角色设计

'67 年生。福冈县出身。在 OVA『哭泣杀神 5、完结篇』、剧场版『银河铁道 999　永恒幻想』等中担当作画监督。其细致的笔触都有定论。

就我来说，图像，世界观，角色等，不管哪个都是喜欢真实的，比如把异世界作为舞台的，那把世界给认真构建出来就好了。要是完全什么都可能有的世界的话，那说不定我就搞不好了。不过，虽说是真实，也是"展现得像真实"的真实。

关于角色，是以中鹤（胜祥）先生画的角色为基础，按自我流画成了方便画的样子。导演那边TV版和剧场版也是有各自想法的，于是这就被允许了。因为TV版还没开始，想拿TV版来参考也做不到，所以最初开始就想着按自己想做的去做。

我被叫来剧场版『数码兽』，我想是单纯因为和细田导演认识，或者说是有交情，是我先进了东映动画和细田先生一起作为动画绘制者工作了很长时间呢。然后在2~3年前『秘密的亚子』（'98年）14话是我原画，细田先生演出，剧场版『数码兽』的第1作是第一次以演出和作画监督的方式参加。

我感觉导演要求得是非常严厉的，但也因为很清楚自己到底想做什么，所以做起来也方便。不过……是非常顽固（笑）。这2部作品中如何再现细田先生的要求就是重点，还有，因为要画分镜所以说是最初有个设定比较好，于是跟导演一起思考了公寓的内部之类的，比如第2作父亲的书斋，首先是从趣味和性格考虑……虽然邮购了很多运动器具，但立马就厌烦丢在一边了，之类的，对细田导演来说，他就是想要这种生活感。

就作画监督来说，原画工作人员都是集中着很棒的人，所以非常安心。动作归动作，戏剧归戏剧，都会做自己擅长的部分，说到底其实不管画什么那群人都是很棒的人，这真是帮大忙了。而且图像的平衡控制是导演在分镜阶段就做得很好了的，要动的地方和不动的地方分得很清楚，感觉是张弛有度。

MAIN STAFF COMMENT

我一点都没有参加TV版『数码兽』。第1作中搞了原画，第2作中本来也想这么做的……但长度是上次的2倍啦。可劳力可并不是简单地变成了2倍，40分钟的话就会有起有落，而且细田先生怕是会想出很多东西……。所以山下先生就接受了负担很大的那部分，而我就帮做作画监督了。……不然的话山下先生可接不了作画监督（笑）。第1作是选了暴龙兽吐火等的地方，第2作也就按那流程担当了动作场景等的。

我是不破坏细田先生和山下先生所做的世界观地去帮忙的，戏剧方面我想是很能突出山下先生个性的。细田先生是很会搞精致戏剧的人，所以我想山下先生是在追求伴有感情的自然戏剧类似人类温暖的东西的。

细田导演首先讲的「请把这个量完成」的密度可是很高的，但满足了这要求之后原画工作人员就会完成更多的量，真是意外地自由。各个担当分别完成麻烦的课题，再用各自有趣的点子和方案制作出画面，尽管如此还能在日程等紧张的情况下完成，那都完全是多亏了这次的面子。跟山下先生也是工作结束后谈话的，然后痛感到了果然要做好的影片优秀原画人是必不可少的

中山久司

剧场版第 1 作『数码兽大冒险』原画
剧场版第 2 作『我们的战争游戏！』角色设计

自由。在剧场版第 2 作『我们的战争游戏！』中担当网络数码兽、奥米加兽等的角色设计。另外虽然职员字幕上没有，但第 2 作中还以辅佐山下先生的形式担当了动作场景的作画监督。

剧场版第1作『数码兽大冒险』美术监督/背景

剧场版第2作『我们的战争游戏！』背景

'54年生。宫崎县串间市出身。在TV版『金田一少年事件簿』『咯咯咯的鬼太郎（第4系列）』等中担当美术、背景。作为美术监督搞了剧场作品『龙珠Z』系列及『咯咯咯的鬼太郎 妖怪特急！魔幻火车』、OVA作品『哭泣杀神』『新·湘南暴走族 搞事啦KNIGHT』等众多作品。

德重 賢

有一次和山下（高明）君工作的时候（OVA『哭泣杀神』），好像我获得好评的真实笔触背景被记住了，然后就把我喊来做第1作了。我也是「如果要做成真实的话」就接受的。因为我自身，比起可爱的东西或者设计上的东西，是更喜欢真实笔触的。尽管这么说我也不是喜欢去细致描绘细节，而是去比突然看到的瞬间那个印象上的图像。

细田导演说，比起去浓涂还是画成水彩画那样好……因为夜晚场景很多，所以说希望要入睡后夜深人静的住宅区的冰凉感觉。他的讲法是「几乎没有照明但能让人感觉到光的画」。而且不是温暖的光，而是月光之类蓝色冰凉的城市式的光。他就有这样的要求。所以我就不是全部做成蓝色系，而是偶尔在某处轻轻加上点正相反的颜色，为了让蓝色强调到看得更清晰而费了功夫。这可是颜色的魔术呢。

还有，虽说是"光"，但要是因为那里有光源所以亮的话，那就是理所当然的而不有趣了。假定的并不是自动贩卖机的灯或街灯那些明确的光，而是在没有光源的地方凑个光出来。……严密地说，如果以采外景时拍到的夜晚住宅区照片为基础画的话，那背景就成了一团漆黑了。还有，比如『泰坦尼克号』中泰坦尼克号沉没的场面也很好，但实际上因为是夜晚的海，所以如果正确描写的话画面就一片黑了。但因为是电影，如果某处没有光照来的话戏剧就不成立了。所以……某处存在有蓝光，红光，绿光，然后我就在自己心中想象，去描绘背景，在其中造出非常耀眼的光及原色光等，大胆地编造谎言。很不可思议，看到这个的人会因此感受到真实感，半吊子是最不好的。如果做成半吊子的话，就像是形象场景一样的了。不该那样。如果画也有说服力的话，那谎言也行得通了。这是第1作中也有意识地在做的手法。「还有这种操作啊」导演啥的都很佩服我

决定第2作的颜色时导演要求说「做得更古朴些」，所以我也理解了导演的意图，我想导演追求的是「明度」甚于「饱和度」。「饱和度」是颜色的鲜艳程度，颜色体现得越清楚饱和度就越高，非要说的话画面就会变得很重。「明度」是颜色的明亮程度，决定画面整体的明暗，而导演是说要把明暗区分得很明显，比如屋外是明亮的屋内是黑暗的，画面内，或者每个场景都有明确的明暗差貌似是想做出这样的画面岛根的背景是整体性明亮的，御台场的公寓内就是若干软件，数码空间是纯白明亮，这种整体的控制是导演和我进行的

还有我注意的是……要让背景符合角色清爽地展现出来，角色不是特别简单的嘛，但山下先生的构图是很致密的，所以放置不管的话背景就会不断变重，那就得尽量……在深入描绘的同时也要展现得清爽。其实画中是有非常多的信息的，但就得做成尽量不让人感觉出来的形式

这就是用"不画地去画"这种方式来处理，有种方法是不去实际地画，但看起来那里已经画好了的，具体地说就是把颜色的数量省略到某种程度，说到底只要不画在构图上就能简单省略掉了，但因为构图画得太致密，我们就无法无视了。所以我们着色时，就得减少颜色种类来表现浓淡，只要想想黑白素描就行了。极力地减少颜色数量，那就好像在跟看着的人说「不用看这里哦」就可以控制视线了。增加深入描绘的量让它看起来真实，这种方法至少对这部作品来说不合适，巧妙地用省略等方法，来让看的人感觉「好真实啊」，我认为这就是通过这种思考方式做出的作品

田村盛挥

剧场版第2作『我们的战争游戏！』美术监督/背景

'65年生。生于北海道。剧场作品有在『萤火虫之墓』『侧耳倾听』『平成狸合战』等吉卜力工作室作品及迪斯尼作品中搞了很多背景。另外，现在还在正在制作中的OVA『笠地藏』中担当美术。

剧场版第 1 作『数码兽大冒险』脚本

剧场版第 2 作『我们的战争游戏！』脚本

广岛县广岛市。在 TV 动画作品『水色时代』『邪流丸』『小魔女 DOREMI#』等、真人剧『笑面推销员』『爱美大作战』等中担当脚本。

吉田玲子

有部叫『蜂巢幽灵』（参照P112）的我和导演都喜欢的电影 于是第1作就能不能以这种视角讲故事呢……我们这么谈过。这电影讲的是某个少女坚信受伤躲起来的士兵是弗兰肯斯坦的怪物并对其进行护理 而第1作就是太一他们第一次与到数码兽并在对其进行照顾的时候 慢慢觉察到数码兽原来是怪兽 是和自己不同的生物。『蜂巢~』中是两个姐妹出场 但就算是兄妹 如果有年龄差的话看到同样的东西感觉也会不同的。就第1作来说 最初有常识的哥哥因「捡来这种东西该怎么办啊」而困扰 但随着数码兽的成长 此前都一直天真接受的妹妹对数码兽怀有了恐惧，反而对哥哥来说却成了憧憬的对象。就把两人的这种逆转本身做成电影吧……这就是第1作。而要去目击的话 那果然晚上比较好吧。就是想整出分不清是幻是真 类似某种幻影般的故事的氛围

第2作是做得像室内剧一样 但实际上舞台是意外地分散的 最初还担心观众会不会感到混乱 但想着基本构成搞成有些人因为某种事故或理由而不能参加战斗 从而推进状况的情景喜剧就好了吧。然后要是成了喜剧的话 那果然比起战斗 还是得更注重细微的日常。所以我们是留心要把日常生活描写丰富的 比如第1作是煎蛋 第2作是蛋糕 两边都有用蛋的料理出场 但我想第1作是因为有蛋出来所以想用蛋的。还有 第2作中太一他们在战斗的时候妈妈一直在烤蛋糕对吧。三谷幸喜先生的演剧中有个叫『彦马がゆく』（90）的幕末动乱的戏 那里面出场的母亲是不管发生什么事件都一直吊儿郎当地想着晚饭的。主人公的独角戏中有一句话说得好『时代总是从母亲面前穿过』……就想着要是体现出这种母亲的不动声色或者说是好处就好了。TV 系列也是这样，『数码兽』这部作品的大人也是比较有认真描绘的 就想着这个样子怕不是很好。还有……不过就是烤个蛋糕的时间 世界就被拯救了，这样子。就想着或许，按日常来说 比起世界被拯救 还是邮件到达女孩子那里其实更重要。就是这样的故事。

MAIN STAFF COMMENT

第1作使用『波莱罗』（参照P13 NOTES）好像是导演心里一开始就定好的 因为是短篇 所以比起在各个场景分配各种音乐不如用一个主题曲贯穿全篇比较好，大概是这么想的吧。所以商量的时候就是在谈如何把『波莱罗』改编到符合场景的热情 『波莱罗』实际的总谱其实是大编制啊。弦乐很全 吹奏相关的也近20个。因为不可能把他们全都叫到录音棚录音 所以就尝试了比如把10根以上的木管乐器整理成5~根或是用其他乐器代替特殊乐器的各种声音改编 原本那首曲子有十几分钟 我记得大概是区分成了4段 从安静的 在音乐上来说叫「极弱」的版本，到「中弱」「中强」「极强」……就是这样逐渐变强的4部分。乐器的构成也全部与之对应地改编了，但编制是最费功夫的 那编制的人数既要挤到能进去录音棚 还不能失掉感染力。为了满足这个条件可十分要命。因为在电影音乐里 重低音等的感染力可是生命啊。

讲第2作的要求 导演说在高潮那里「要少年高音」。用已有的曲子来讲的话 就是类似福雷（法国的作曲家。1845-1924）的『安魂曲』或是巴赫（德国的作曲家。1685-1750）的『安魂曲』那样的感觉。然后我把我想出来的东西给导演听了，回去重写了一次就OK了。来唱的是东京少年少女合唱队 是在世界上也有名的合唱队。因为我偶然很熟悉，所以就想尽办法特别拜托他们来到录音棚了。

比较来说 第1作是在如何改编『波莱罗』上费功夫。第2作的功夫是要做出不被『波莱罗』碾压的曲子。就我来说 虽然说不上一首交响曲 但是花了写一首交响诗的劳力的（交响曲和交响诗都是古典音乐的样式 一般来说交响诗比较短）。……但导演给我取得了比通常的作品更多的时间 就可以非常充实地工作了。就我来说 在这的2~3年的工作也是十分有成就感。包含导演在内 现场的工作人员在录音时 都露出了满足的表情……结束的时候还有点感激。还有 在『安魂曲』中独唱的男生是快到变声期了。要是再迟一个月的话就发不出少年高音了，而就让这样的孩子独唱……机缘巧合虽然奇怪但真的感觉到在好的时机上集合到了好的成员。这种事不是这么简单就能办成的也会成为不错的经验。

有澤孝紀

剧场版第 1 作『数码兽大冒险』音乐

剧场版第 2 作『我们的战争游戏！』音乐

'51 年 4 月 2 日生。东京都大田区出身。制作了 TV 版&剧场版『美少女战士』系列的 BGM、OVA&游戏『银河小姐传说尤娜』BGM 等。其他还有 TV 主题曲、CM 音乐等众多代表作。

VOICE ACTORS

声优对谈&留言

用个性丰富的声音和演技为角色们吹进了生命的声优阵。在这里为大家带来演了主人公八神太一的藤田淑子女士与演了亚古兽的坂本千夏女士的搭档对谈。下面也有介绍主要演员带来的留言。

『数码兽大冒险』搭档对谈

藤田淑子（八神太一）×坂本千夏（亚古兽）

在不知怎么办才好的摸索状态开始的『数码兽大冒险』

——最初，要参加『数码兽大冒险』时，两位对这部作品是抱有怎样的印象的？

藤田「少年少女们在冒险中被困难冲撞，然后大家去解决之后成长，数码兽也随之进化，这种大致的我是立刻就懂了的，但实际上怎样进化，这到底是怎样的世界，我是一点都不懂」

坂本「我也不是很懂进化。我问角铜（博之）先生<TV 系列导演>『为什么叫进化却立马变回原样了？』他就跟我说『请想成跟奥特曼的彩色计时器在3 分钟之后就会熄灭一样』，于是我就好像懂了一点……」

——讲剧场版第1 作『数码兽大冒险』，录音感觉怎样？

藤田「真的是很要命。是在TV 版开始前的，都不知道今后会变成怎样，很多图还没上色只是线，而且大部分还要即兴发挥。比如脚从楼梯上踏空的时候就是『哇』或者『呀』，因为表现会随人和状况发生变化，所以那些没有清楚写出台词的部分就要即兴发挥，这种要联系上日常生活动作的地方是很要命的」

坂本「那画的线条不是很细很柔软的吗，所以如果是线条画的话那画面就看得不是很清楚了（笑）」

藤田「所以就算要加入即兴发挥，有时候也完全不知道现在是在哪里状况是怎样的。而这些部分就必须要弥补掉。所以大家都是处于摸索的状态。虽然有细田导演说明『因为是这样的场景所以会变成这样』，但关于小时候的太一并没有特别的『请这个样子』的指示」

坂本「就我来说，要说话的只有幼年期滚球兽的时候，以外的就都是即兴发挥了，所以课题就是在那么少的台词中给人留下多深刻的印象。脸到底是恶心还是可爱是有点微妙，但也会有拉屎这种让人恨不起来的地方，就是用『奇怪的家伙』『真～拿你没办法啊』这样的感觉来塑造成让人在意的角色就好了，我是抱着这种想法来演的」

——第1 作中留下印象的场景在哪？

藤田「太一坐在椅子上给光煎蛋的地方吧（P14 3 -2）。只凭那个场景，就能表现出太一在拼命表现哥哥样疼爱光，他们是关系非常好的兄妹。我就觉得『真棒啊』」

坂本「这作品中不仅太一和光，每个角色都有慎重地描绘」

藤田「台词和对话的节奏都是日常中的自然的感觉。还有演出来让人印象深刻的是『咋啦！？』这个台词连续出现好几次那里（P16 1 -1）。本来想着是一般一句话是不会说好几遍的，也很难讲，明明还



藤田淑子 八神太一役

4 月 5 日生。中国（大连）出身。所属青二制作。主要出演作是『奇天烈大百科』的奇天烈、『地狱老师』的立野广等。也在西方影片的配音、CM 及旁白等中活跃。

COMMENTS

荒木香惠（八神光役）

第1 作在试镜被决定了光角色的时候起到录音当天，我都在一边烦恼一边练习光所吹的哨子，但结果哨子是用SE（效果音）上的那我就放心了。导演说她原本就是温顺的孩子，我就接受着不要过度流露感情的指示去演的。这部作品整体流露出的氛围我很喜欢的

第2 作也有很多困难的，是一边接收着导演的指示一边去演的，我感受到了只能用笨拙的方式生活的数码兽那痛苦的心思。最后真是太好了，就是充满了这种欢喜的心情

あらきかえ/11 月6 日生。大阪府出身。自由。动画出道作是『相聚一刻』。主要出演作品是『美少女战士』系列的小小兔、『不可思议游戏』的夕城美朱等。

風間勇刀（石田大和役）

我在自己心中试过好多遍，而几乎都是跟我想的一样，真是太好了。角色的表情都变细致了，非常有做的价值。大和的看点，果然是被带出来的岛根话，没办法（笑）。不不，那个先不管，应该是伙伴被痛击时胸口像是被撕裂一样的感情，和大危机（核导弹被发射了）时候好像要断掉一样的紧张感吧。

录音时留下印象的是收录大家岛根话台词的时候吧。「啊啊……大家都要变身成岛根人了……」的感觉很好玩，大和他们的奶奶，那真的是（笑）。

我认为『我们的战争游戏！』是出色的脚本，演出还有演员制作出的最棒的作品。我自己有出演，也完全作为一个观众到剧场去看，坦率地被感动了。能遇到这么好的作品，我是世界最幸福的人了。

かざまゆうと/9 月30 日生。东京都出身。所属Accent。TV 版『数码兽大冒险』是动画出道作。主要出演作有『奇异的破晓』的伊拉、音乐节目『CATV-Neo』的Neo 等

有其他表现方式的 但看了实际完成的东西之后 反而觉得真实了，就觉着『说不定吃惊的时候就是会那样的』（笑）。去演的时候什么都不懂 只记得一直在讲话 然后在结束的瞬间就感到『诶诶！？』（笑），虽然对会变成什么样子感到不安 但感觉结果是做得很有趣的」

——进入网络空间的场景观众去看也是印象深刻的

——剧场版第2作『我们的战争游戏！』录音怎样？因为是TV系列后的 所以想来跟第1作很是不同

藤田「和第1作年龄设定也完全不同，就算同是太一也是完全不同的作品 但录音的时候画还是没完成多少，十分要命。嘴巴跑到了画面的这边还有那边，想着『这怎么回事啊？』，然后看了上色的画面结果是进入了网络空间」

坂本「但是，在剧场上看了做出来的影片之后就觉得那么漂亮，『赶不上录音』也可以理解了。但我是很不擅长计算机和网络的，送个邮件都得问人。然而那些孩子们却让世界运转，就感觉真是输了啊（笑）」

藤田「我对那一块也完全不行」

坂本「她有不懂的事就会问坐在旁边的我啊（笑）」

藤田「不过就我来说，太一的设定也是不擅长搞电脑的，所以这对演角色来说没有成为障碍」

——这作品中太一钻进网络空间的场景让人印象很深（P83



坂本千夏（亚古兽役）

8月17日生。东京都出身。出道作是『新•铁人28号』。主要出演作是『超级酷乐猫』的酷乐、『少年阿贝』的阿贝、『面包超人』的炸虾饭超人等。

7），那里是怎么演的啊？

坂本「那个场面可是很精心制作的呢」

藤田「我问了细田导演很多。比如进入网络空间时是落下的感觉吗 痛苦地表现合适吗之类的，商量了好几次之后跟我说『总之先试试』，我一试就立马OK了」

——那场景中太一的感情是非常兴奋的 请问是以什么样的心情去演的？

藤田「因为我彻底进入太一这角色了，所以在他要命的场景中我也很要命。用很冷静的心情去演是不可能的。不过，哭泣场景之类的要是自己真的哭出来的话鼻子就会痒，那就不知道该说什么了，所以正式录音的时候我就保持那感情不变，在泪水不流出来的程度上去讲台词」

——坂本女士在这部作品中出演有什么辛苦吗？

坂本「亚古兽进化变成战斗暴龙兽之类的时候，为了表现低沉的粗声，得用机械来添加效果的，但那样的话大家的声音就差不多了。但战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽他俩的声音不是希望得要不一样的嘛。要如何去演出那种感觉是很难的」

——两位留下印象的场景是？

藤田「我作为观众去看 也是太一进入电脑的场景印象深刻」

坂本「对 那个场景是印象深刻的 太一和空擦身而过的关系也非常好。就觉得他们俩都成大人了啊。空走到了太一家玄关又折返的时候，有没有听到里面的情况呢，做这种过渡理解也是有乐趣的。虽然都是作为观众的意见」

——现场的氛围如何？

藤田「因为有团队合作，所以很开心。虽然人数很多，在麦克风前很麻烦」

坂本「大家都为岛根话花费苦心。因为方言是只要不是当地人就了解不了那些微妙差别的。但尽管是很短的场景，却也有价值花时间，做得非常有趣」

藤田「大和他们在理发店拼命战斗的背景声音也有认真在演。那不是即兴发挥，而是有着正经台词的同时进行的戏。也就是说远处传来的声音也是以正经对话的流程制作的，去演的人也有正经地加入心情。因为这种戏没法同时录音，所以花了很多功夫。我想工作人员也很辛苦，但这种地方是做得真好」

——藤田女士是演了太一和空

樱井孝宏（瓢虫兽役）

因为是第一个剧场版所以有点兴奋了。最初是对速度有疑惑。因为画面并不完全，所以回过神来剧本已经翻到差不多2页之后了。不知所措（笑）。但那也很让人开心。瓢虫兽的看点，果然是战斗场景！！很帅吧？……虽然被干掉了……（泣）。瓢虫兽以外也有配了岛根的各种人，但岛根话很难讲真是费了苦工了。

完成后去电影院看了，说真的，很有趣（笑）。完全是成了客人在看。OP的波莱罗、充满速度感的展开，程度不错的紧张感……嗯一，有趣！！

さくらいたかひろ/6月13日生。爱知县出身。所属81制作。出道作是『爆走兄弟Let's&go！！』。主要出演作是『地球守护者』的浮矢瞬、『快感指令』的永井良彦等。

天神有海（泉光子郎役）

因剧场版的光子郎，虽然是太一限定的，但并不只是说明而有正经地在对话，这比什么都让人高兴。很稀有地有感情，在重要的场合中还会干出那种事，还能看到TV版中看不到的一面。而且再一次对他电脑知识的深厚感到震惊，居然转送邮件，在那种情况之下还能冷静判断。光子郎真厉害

录音时就有种「总之成功啦！！」的感觉，虽然没有浮现出什么印象特别深的（其实每件事都印象深），但最喜欢的场景是太一进入电脑那里。只听得到太一的呼吸。回过神来时就已经屏息在看了。从这里到奥米加兽登场，感觉到全部观众作为馆内的场景都共享着同样的空气。奥米加兽也非常帅，但我想说那么努力的光子郎是最帅的

てんじんうみ/3月25日生。栃木县出身。所属Arck制作。出道作是『PiPiとべないホタル』。主要出演作是『新山田小蜜子』的蜜子、『全职猎人』的智喜等。

松本美和（巴达兽役）

因为好像比TV版稍微大人了一些，所以想演一下稍微可靠的巴达兽……但大概没什么



的母亲两个角色吧。

藤田「首先平时就是没什么两个角色的，所以这很开心。TV版中只出场1~2次的角色大家都是兼职来做的，而这么做本身也很让人开心，像发泄一样」

坂本「大家都想干龙套角色，还会演得比自己的角色还生动（笑）」

大人看了也能忍的非常华丽的作品

——细田导演是怎样的人？

藤田「在演之前会拿不懂的部分去问导演，然后会得到『不对』『OK』。并不是很难伺候的导演」

坂本「细田导演是有自己完整的世界的，但并不会『这里要这样做！』这样强迫别人。而是『请尝试一下』或者『让你难懂真抱歉』这种感觉。尽管想要的东西已经决定下来了，但不会强行让别人往上套。该说是有种玩心吧。他是有着能接受别人表现的宽度的，是很柔软的感觉」

藤田「细田导演想表现的世界是确实存在的，所以我们才会安心。去问他问题也肯定会回答，所以不会迷茫。尽管这么说，如果我们表现的东西和细田导演的想法不同，他在『这么表现也OK』的时候也是会不断接受的。我们不被束缚地可以做爱做的事，在不能那样做的时候也会啪地说出来。于是我们也能接受然后去演」

——能说说关于剧场版『数码兽』整体的感想吗？

藤田「这部作品声音的使用方式非常好。音乐在泪点、笑点上都很能有效果地煽动起来。同时，什么声音都没有的演出也是很巧妙。……就连作为出演者的我都被吸引了，真的是大人去看也能忍，或者说是感觉有趣能够走进的作品」

坂本「是啊。声音很不错，CG影像也很漂亮。感觉是非常华丽的作品」

——那么最后请给这本书的读者带来留言吧。

藤田「希望没看过这部电影的人绝对要看。如果可以的话，把TV版前的第1作也看了那我就非常高兴了」

坂本「今后数码兽世界会变得怎样也是一种乐趣，请在今后也一直看着『数码兽』吧」

化，看点是想要进化成天使兽的瞬间，被敌人干了，瘫到都让人觉得「巴达兽死了吗！？」。录音时给我留下印象的是岛根话虽然我没有岛根人的角色，但看大家真的很辛苦，菊池先生演的奶奶是最棒的了。

喜欢的场景果然是太一与大和到战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽那边去的场面了。但最让人哭泣的是岳「巴达兽，我也要去那边！巴达兽」的台词，不知道是不是因为我演了巴达兽……。

まつもとみわ12月15日生。福冈县出身。所属Accent。主要出演作『小魔女DOREMI#』的谷山将太和奥山直美，『魔卡少女樱』的三原千春等。

水谷優子（武之内空役）

阿空取下TV版中都变成独特商标的帽子，变得像女孩子了很可爱，让我非常高兴。还演了太一的母亲，也请确认一下哦。留下印象的空的台词是「太一这：傻逼？」。对两人的未来期待很大呢，嗯·哼·哼。

みずたにゆうこ11月4日生。爱知县出身。所属Pro-Baobabu。出道作是『机动战士Z高达』。主要出演作是『樱桃小丸子』的姐姐，『六门天外』的极稀并子等。

山口眞弓（加布兽役）

出演电影是我的梦想，我用了很大力气。希望注意的是金属加鲁鲁兽战斗时被打得很惨那里。被打得很惨就感觉很帅。录音时留下印象的是画面分割亚古兽和加布兽同时跃迁进化的场景。和坂本千夏女士一起喊出「进化~！」，那感觉真超爽。

能第一次出演动画电影，参加真这么棒的作品我真是幸福

やまぐちまゆみ5月12日生。岩手县出身。所属Accent。TV版『数码兽大冒险』是动画出道作。其他主要出演作有『小魔女DOREMI#』的里昂等。



STAFF LIST

劇場版『デジモン』スタッフリスト

1999年春 東映アニメフェア「デジモンアドベンチャー」スタッフリスト

製作 高岩淡
玉村輝雄（集英社）
泊 懋
企画 関弘美
原案 本郷あきよし
（集英社「月刊Vジャンプ」連載）
脚本 吉田玲子
音楽 有澤孝紀
製作担当 山口彰彦
撮影 安藤 賢
編集 西川泰弘
録音 波多野 勲
美術監督 徳重 賢
キャラクターデザイン 中鶴勝祥
作画監督 山下高明
監督 細田 守

声の出演
八神太一 藤田淑子
八神ヒカリ 荒木香恵
コロモン 坂本千夏
太一の父 石丸博也
太一の母 榊原良子
猫のミーコ 冬馬由美
子どもたち 尾小平志津香
菊池祥子
[illegible]
永野 愛

原画 増永計介／坂崎 忠
中山久司／奥野浩行
鳥賀正弘／松本 淳
駒井一也／福田道生
鈴木 勤／武内宣之
浜洲英喜／新井浩一
井手武生／相沢昌弘
小田川幹雄／崔ふみひで
石浜真史／玉川達文
川崎健太郎

CG製作 猪原英史
笠野博徳
氷見武士

動画 上野阿津子
山田真紀
松田千織

背景 徳重 賢
中村千恵子
大関亘雄

美術進行 高久 博

色彩設計 板坂泰江

セログラフ 島本佐智子

トレース 大堀陽子

彩色 吉沢啓子／本橋政江
菅野保子／豊永真一
豊永幸美／土岐智子

成田順美／田村未来
川畑真希子／太田裕子
検査 前田剛弘
舟田圭一
田中直人

特殊効果 太田 直

仕上進行 高野光雄

撮影 武井利晴／細田民男
福井啓利／坂西 勲
田代敦幸／梶原裕美子
込子哲也／石井吉也

音響効果 奥田維城

録音 西川耕祐

ネガ編集 津留洋子

録音助手 伊東光明

記録 梶本みのり

助監督 佐藤哲哉

製作進行 やまぐちあきひこ

プロデューサー補 有原美千代

キャスティング 有迫俊彦

主題歌 「Butter-Fly」
作詞・作曲 千綿偉功
編曲 渡部チェル
歌 和田光司
（NECインターチャネル）

宣伝 大西弘行
星 玲子
池江俊一

技術協力 森 静生
コンチネンタルファーイースト株式会社

協力プロダクション スタジオコクピット
シャフト
青画舎
東映アニメーション研究所
スタジオボギー
はだしぷろ
ビーコック
スタジオOM青森ワークス
アニメハウス
アクタス
童プロダクション
飛龍動画
スワラプロ
音楽探検隊
三晃プロダクション
ACCプロダクション
IMG
トランスアーツ

宣伝協力 フジテレビ
読売広告社

録音 スタジオタバック
東映東京撮影所

現像 東映化学

2000年春 東映アニメフェア
「デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム!」
スタッフリスト

製作
東映　高岩　淡
東映アニメーション　泊　懋
集英社　五村輝雄
フジテレビジョン　三ツ井　康
バンダイ　鵜崎　誠
企画　関　弘美
原案　本郷あきよし
(集英社「月刊Vジャンプ」連載)

脚本　吉田玲子
音楽　有澤孝紀
製作担当　高梨洋一
編集　福光伸一
録音　蔵本貞司
デジタル合成撮影監督　高橋　賢
色彩設計　板坂泰江
美術監督　田村せいき
デジタル美術監督　芳野満雄

キャラクターデザイン　山下高明
中山久司
監督　細田　守

声の出演
八神太一　藤田淑子

武之内　空　水谷優子
石田ヤマト　風間勇刀
泉　光子郎　天神有海
太刀川ミミ　前田　愛
高石タケル　小西寛子
城戸　丈　菊池正美
ヒカリ　荒木香恵

アグモン　坂本千夏
ピヨモン　重松花鳥
カブモン　山口眞弓
テントモン　櫻井孝宏
パルモン　溝脇しほみ
パタモン　松本美和
ゴマモン　竹内順子
テイルモン　徳光由香

TVアナウンサー　平田広明

ゲンナイ　八奈見乗児

原画　浜洲英喜／松田宗一郎
石川晋吾／坂崎　忠
羽根章悦／橋本敬史
小西賢一／池田詩織
高橋愛佳／伊東伸高
増田信博／石浜真史
安藤正浩／大倉雅彦
鈴木　勤／福田道生
武内宣之／生田目康裕
山本径子／田中孝弘
浜津武広／宇佐美皓一
入江泰浩／小松こずえ
大内智美／中山勝一
奥野浩行／尾石達也
岩倉和憲／崔ふみひで
長谷川眞也／新井浩一

動画チェッカー　山田真紀

動画　阿尻隆司／佐藤恭子
篠原悦子／瀬高里佳
北原由加里／平野智子
下平夕子／有川真奈美
湯川　純／山口真未
石渡清美／白根美希
河合利恵／太田謙治
馬渡久史／江部　賢
山本直史／山岸昌也
石川麻希

仕上　戸塚友子／藤橋清美
松山久美子／井田昌代
林　恵美／秋山宣隆
三重貴子／村本曜子
屋川麻美／大谷和也
及川真由美／小久保真希
鈴木園子／鈴木奈美
木村敏子／大村規子
大槻陽子／本橋政江
吉沢啓子／瀬口愛子

特殊効果　下川晴裕

福山秀樹
星野　健

動画・仕上進行　土井亮彦

背景　田村せいき／芳野満雄
中村千恵子／須和田　真
徳重　賢／福沢久美子
川崎美千代／伊藤雅人
伊藤信治／花松裕吾
沢田栄子／上野恵子

美術進行　北山礼子

デジタル撮影　中得　覚
福井政利／國代晃幸
安藤　茂／斉藤裕美子
小谷野　武／若尾卓見

CG製作
CGプロデューサー　服部豊和
CGアシスタントプロデューサー　氷見武士
CGテクニカルディレクター　森田信廣
CGアニメーター　宮原直樹
渡辺純雄
猪原美史
笠野博徳
川崎健太郎

CG製作協力　(株)CSK Image Craft
CGI　片田利明

タイトルデザイン　金松　滋
蔵品秀典

音響効果　伊藤克己
奥田維城

選曲　西川耕祐

ネガ編集　麻生芳弘

録音助手　松田　悟

記録　小川真美子

助監督　佐藤哲哉

製作進行　隅　幸二郎

プロデューサー補　桜田博之

方言指導　本田久子

キャスティング　有迫俊彦

主題歌　「Butter-Fly」
作詞・作曲　千綿偉功
編曲　渡部チェル
歌　和田光司
(NECインターチャネル)

挿入歌　「brave heart」
作詞　大森祥子
作曲・編曲　太田美知彦
歌　宮崎歩
(NECインターチャネル)

挿入歌　『レクイエム』
作曲　有澤孝紀
合唱　東京少年少女合唱隊
(NECインターチャネル)

エンディングテーマ　「「作品」2「春」イ長調
～ぼくらのウォーゲーム!!～」
作詞　Namika
作曲・編曲　宮崎　道
歌　AiM
(NECインターチャネル)

宣伝　大西弘行
黎　玲子
磯部武志

企画協力　川上大輔(フジテレビジョン)
瀧山麻土香(フジテレビジョン)

協力プロダクション　スノーライト・スタッフ
アクタス
青画舎
スタジオ・ボギー
スタジオ・ライブ
かぐら
メルヘン社
ピーコック
玉沢動画舎
オーファイヴ・リミックス(株)
スワラプロダクション
EEI-TOEI
青二プロダクション
婆娑羅
音楽探検隊
三晃プロダクション
エーシージプロダクション
トムスフォト
報映産業(株)
セルシス(株)

制作協力　NEC
協賛　BIGLOBE
音楽制作協力　NECインターチャネル

録音スタジオ　タバック
東映東京撮影所

現像　東映化学

構成・執筆
小嶋一司　古川 耕　福石 睦／鈴木美穂　船津夏生（樹想社）

編集スタッフ
高田大志　洪 静香　中嶋 竜　村岡志保（樹想社）

CREATIVE DIRECTOR
金松 滋（O-Five Remix）

ARTDIRECTION&DESIGN
仲尾幸司（O-Five Remix）

DESIGN
河口洋範　印南貴行（O-Five Remix）

撮影
原田ヒロシ（Photek.）

協力
NECインターチャネル
NEC BIGLOBE
（株）セルシス
（株）デジタルアミューズ
東映アニメーション（株）
（株）東映宣伝部
（株）バンダイ

P.3総扉イラスト
山下高明

Vジャンプブックス【アニメシリーズ】

DIGIMON MOVIE BOOK デジモンムービーブック

※劇場版&TV版「デジモンアドベンチャー」についての
ご質問には、一切お答えすることはできません。
特に電話でのご質問はご遠慮ください。

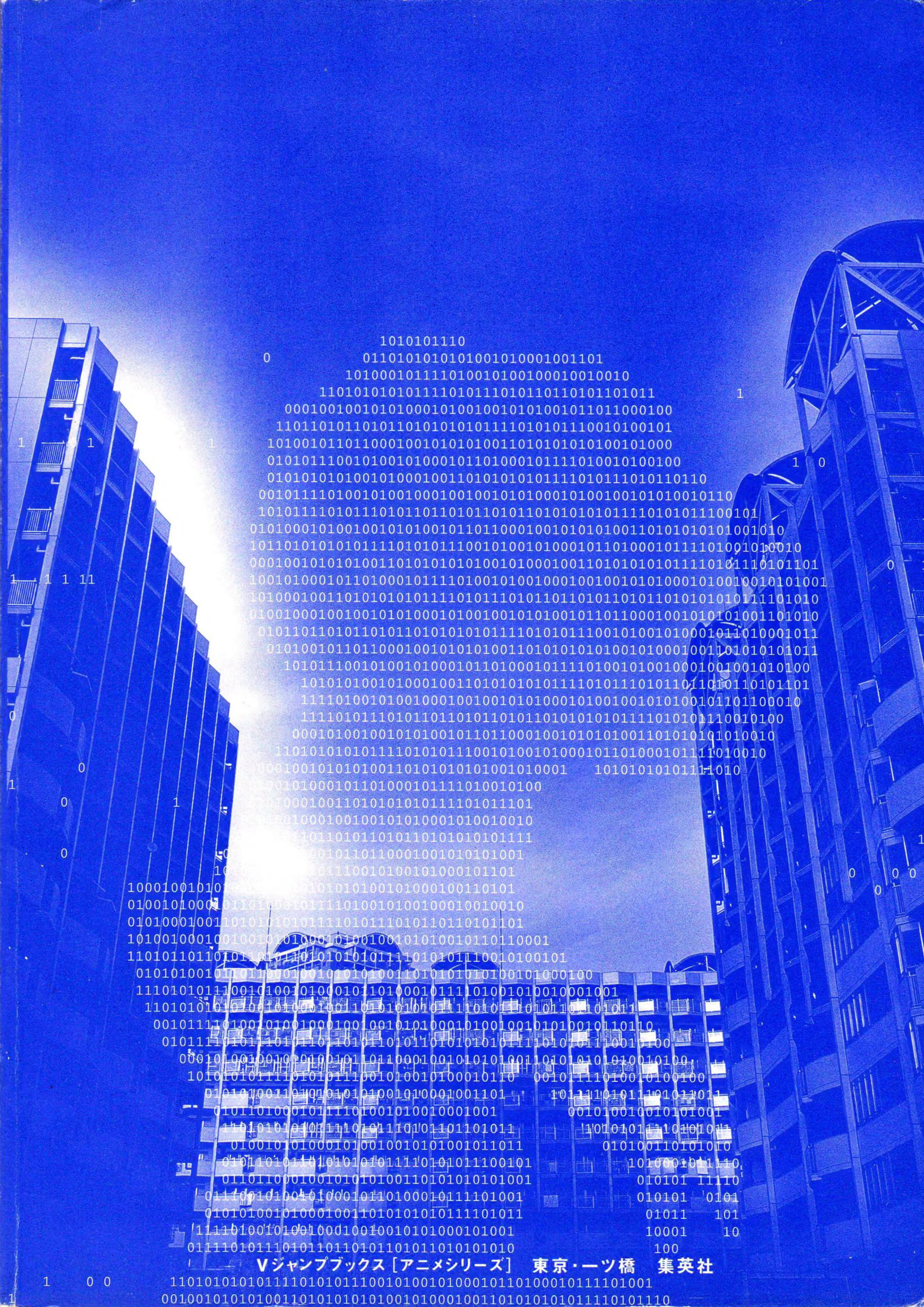
2001年1月23日　第1刷発行
企画・編集　Vジャンプ編集部

〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

発行人／山路則隆

発行所／株式会社　集英社
〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号
03（3230）6330（編集）
03（3230）6191（販売）
03（3230）6076（制作）

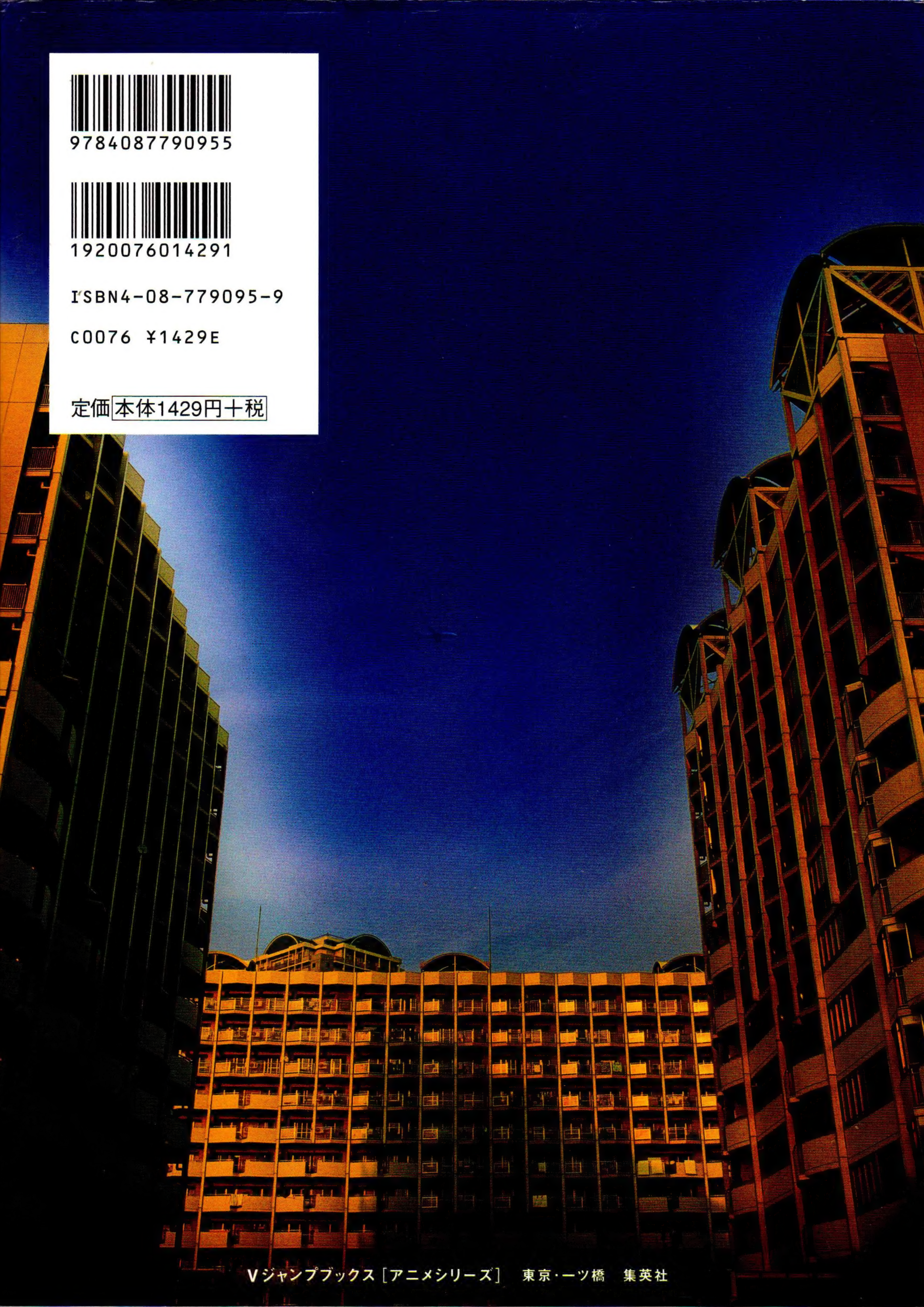
Printed in Japan
印刷所／共同印刷株式会社



Vジャンプブックス［アニメシリーズ］　東京・一ツ橋　集英社



デジモンアドベンチャー
DIGIMON ADVENTURE



9784087790955

1920076014291

ISBN4-08-779095-9

C0076 ¥1429E

定価 本体1429円十税

Vジャンプブックス［アニメシリーズ］　東京・一ツ橋　集英社